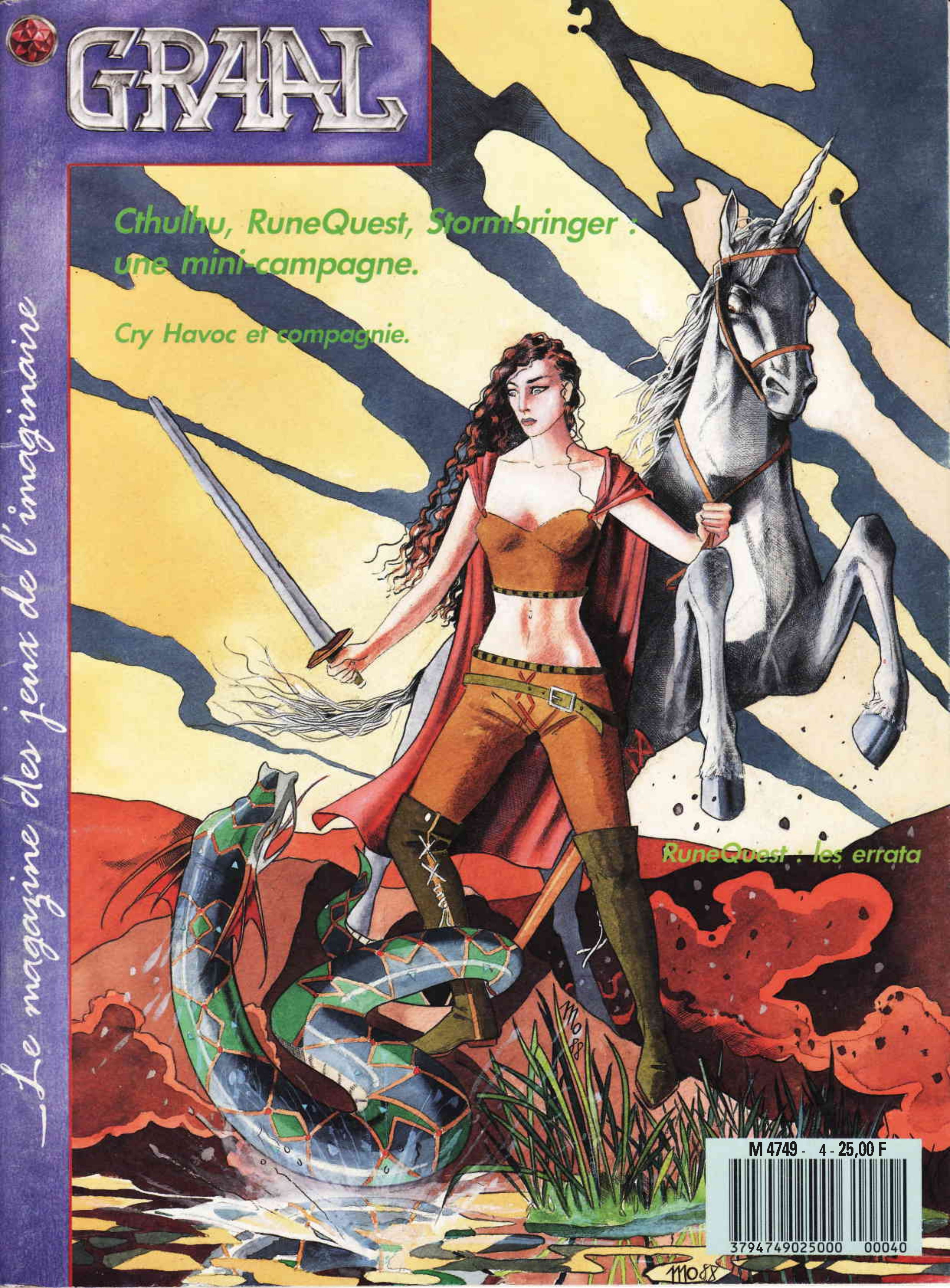

GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer : une mini-campagne.
Cry Havoc et compagnie.
RuneQuest : les errata
M 4749 - 4 - 25,00 F
3794749025000 00040

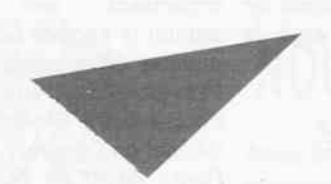




n°4

sommaire

Ca commencait singulièrement à m'énerver. Comprenez-moi : depuis quelques mois que Graal existe maintenant on n'a pas cessé de me poser la question : pourquoi *Graal* ? Ca vous plait vraiment ce nom ? Vous êtes croyant ? Vot' canard c'est un truc religieux, non ? Et la quête c'est pour quand ? Scrogneugneu !
Et bien voilà, à la satisfaction de tous ceux qui l'attendaient et j'espère bien de tous les autres, Graal est fier de vous présenter une quête... du Graal, vous l'avez dit ; je précise immédiatement que nous nous sommes volontairement écartés de la "réalité légendaire".
A part cela Graal fait dès ce numéro quatre pages de plus dont le bénéficiaire ce coup-ci est le jeu *RuneQuest*. La version francaise proposée par Oriflam souffre d'un petit "oubli" que nous réparons ici.



GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N°4. Mensuel. Février 1988.** Edité par Socomer éditions, SARL au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Directeur des ventes :** Yves Druel **Rédacteur en chef :** Serge Olivier assisté de Luc Masset **Mise en page :** Serge Olivier **Maquette :** Olivier Massebeuf **Chroniqueurs :** Philippe Alliot, Julien Caporal, Christine Cottancin, Joël Durant, Xavier Duvet, Michel Gauthey, Didier Jacobée, Xavier Jacus, Omar Jeddaoui, Alexis Lang, Bruno Ligonie, Luc Masset, Serge Olivier. **Illustrateurs :** Xavier Duvet, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Patrice Woolley. **Couverture :** Olivier Massebeuf **Diorama :** Poly et Stirène **Photos :** Philippe Plantrose **Publicité :** Marie-Christine Brunin et Jean Moncaut **Promotion :** Bruno Ligonie **Distribution :** NMPP **Routage:** Publi-Routage **Photogravure :** SETRAG Paris, SPM Montreuil **Impression :** MAURY, Malesherbes **Dépôt légal :** février 1988 **Commission paritaire :** 69630



CLUBS

BRETAGNE

La Guilde de Bretagne invite les amateurs de Lovecraft à vivre les 16 et 17 avril la vie de château dans le sud finistère, durant les années 30.
Inscriptions et renseignements : D. Franc, Bat M3, Apt 17, 2 rue du bearn 29000 Quimper.

ERAGNY

La MGWA et "pourquoi pas" organisent un tournoi de Donjons et Dragons, règles avancées, ainsi qu'un concours de figurines peintes le samedi 27 février à 14 heures à la maison d'Eragny (La Challe). La cloture des inscriptions a été fixée au 20 février ; montand: 25F.
Rsg : Didier au 30 37 28 87
Alain au 30 31 26 59

VILLENEUVE D'ASCQ

Un nouveau club de JdR : les Dés Fendus. Ce fléau s'est abattu récemment sur Villeneuve D'Ascq au centre Mermoz (6 rue des bouleaux) : lieu à éviter le mercredi, le vendredi et le samedi après 19h pour la sauvegarde de votre âme.

BRY SUR MARNE

Maitres de jeux, joueurs confirmés ou débutants, venez rejoindre l'EPEE DES BRUMES (association loi 1901) pour participer ainsi que ses 30 membres (de 20 à 28 ans) aux deux parties hebdomadaires d'AD&D dans Paris et sa banlieue.

CLERMOND-FERRAND

- Avis aux aventuriers : EFOTIS ouvre deux nouvelles portes vers l'inconnu où vous perdrez la raison au 2, rue de la tour d'auvergne.
- Recherchons personnages non joueurs pour peupler le bois de la comté lors d'un grandeur nature le 22 mai.
- Efotis, le Quartier Blatin et les Silmarils lancent les jeux de rôles à domicile dans la région clémontoise (25F par personne et par soirée).
Rsgt : Gilles Drieux, 73 rue St Alyre de 19h à 21h ou au 73 31 35 66 d 20h à 24h.

DRAGON ETHYLIQUE

Le drag' ethyl' est un club de contacts, par correspondance. Les buts du club sont ceux des joueurs et vice-versa (comme ça on sait où on va, tralala, Ndlr). Le club est gratuit et rassemble tous les JdJdR mégalomanes et autres. Ce sont ses premiers balbutiements. Joindre deux timbres à 2.20F pour la réponse et écrire à : Régis Jaulin, la bardinière, 85170 le Poiré / vie.

MORLAIX

La guilde des égorgeurs de trolls organise pour la seconde fois consécutive un tournoi de jeux de rôles. Cette réunion ludique se déroulera les 23 et 24 avril à Morlaix. Au menu : Merp, Cthulhu, AD&D, Maléfice, plus un concours de figurines... Dans une abbaye du XVIème siècle vous trouverez... la guilde de bretagne et une ambiance à tout casser. Et bien sur des prix.
Rsgt : Emmanuel Perrignon, 7 rue des glycines, 29210 Morlaix ; Tel : 98 88 46 44

VAULX-EN-VELIN

L'Association des élèves de l'Ecole Nationale des Travaux Publics de l'Etat (ouf !) organise une convention de jeux de rôles (Rêve de Dragon et l'Appel de Cthulhu) durant le week-end du 30 avril et du 1 mai. Quand on saura où c'est on vous le dira.

CHARLEVILLE-MEZIERES

Le club *les Serviteurs de l'Anneau* se réunit chaque samedi de 14h à 18h à la MJC Gambetta, 10 bld gambetta, 08000 Charleville- Mézières. On y joue à : JRTM, Rolemaster, Cthulhu, Rêve de Dragon, RuneQuest, Star Wars, Warhammer,... Tel : 24 33 31 85.

GRENOBLE

C'est à Grenoble qu'aura lieu la première coupe de la Fédération Francaise de Jeux d'Histoire, en même temps que la seconde assemblée générale de cette assoc. (z'en avez rien à cirer ? OK !). La coupe sera composée de deux époques : antique et médiévale ; voilà.
Rsgt : 48 74 81 77.

PARIS

L'après-midi est pluvieux ? Vous ne savez que faire ? Alors précipitez-vous à la quatrième journée ludique de l'Astrolabe, le 27 février de 9h30 à 19h dans les locaux de l'université Jussieu. Attention les locaux sont introuvables et la fac vaste : prévoyez un équipement de survie. Si vous ne vous perdez pas dans les souterrains vous pourrez jouer à AD&D, RuneQuest, Rêve de Dragon, JRTM, Diplomacy et Supergang (c'est-y pas branché ça?)
Rsgt et inscriptions (25F) auprès de Sébastien Crozier, 119 rue lecourbe, 75015 Paris, Tel : 64 68 42 13.

EVRY

Les *Hobbits du Pré Vert* organisent leur tournoi annuel le samedi 5 mars à la maison de quartier Jacques Prévert d'Evry. Vous pourrez choisir entre Stormbringer et l'Appel de Cthulhu.
Rsgt : 64 97 81 74 ou 6457 47 87.

REVES ET VEILLEES

La dernière fois nous vous

POUR OBTENIR LES TROIS PREMIERS NUMEROS DE GRAAL ENVOYEZ 25F PAR EXEMPLAIRE A GRAAL, 35 RUE SIMART, 75018 PARIS.

parlions de cette association qui a pour but d'aider les créateurs de jeu, en oubliant de vous donner leur adresse: 31, av cap de croix, 06100 Nice, Tel : 93 81 55 19.

LA TRINITE-PORHOET

La Guilde de bretagne des jeux de simulation organise à La Trinité-Porhoët les 20 et 21 février un tournoi de jeux sur cartes et figurines.



BOUTIQUES

PARIS

La Librairie St Germain change d'adresse : tous les services que vous aviez l'habitude de trouver là-bas sont transférés au Damier de l'opéra, 7 rue Lafayette, 75009 Paris, Tel : 48 74 33 21 ou 40 23 06 09.

MULHOUSE

Excalibur Strasbourg ouvre un nouveau dépôt-vente à Mulhouse : 9 rue laurent, 67200 Mulhouse.

CHALONS SUR MARNE

L'ODYSSEE est un tout nouveau magasin consacré à nos jeux favoris et il est le seul à Chalons : 63 rue Léon Bourgeois, 51000 Chalons / marne.



... J'Y ETAIS !

LAC, ES-TU GRAAL ?

Annecy deuxième forum des jeux de rôles, version 88. L'organisation était parfaite, les petits fours aussi. On aura noté la présence de quelques têtes d'affiche ; Francois Nedelec (auteur du scénario du tournoi), Didier Guiserix, Gildas Sagot, journaliste, Croc et d'autres. Une décoration superbe en carton réalisée par les jeunes de la *MJC des Teppes*, organisatrice du forum. Pendant deux jours des parties d'enfer se succédèrent. La projection des films *Excalibur* et *Highlander*, pour faire une pause, arriva à point nommé. Le samedi 27 janvier à 15h, MM. Nédelec, Guiserix, Sagot et Aubert nous gratifièrent d'une conférence sur le thème : "le JdR, outil pédagogique, outil de communication". D'après nos envoyés spéciaux, Patrick Borja et Frédéric Hernandez du club lyonnais *Les Paladins des Traboules*, c'était sympa mais hard.

Le tournoi s'est déroulé dans des conditions propices à l'épanouissement du "role-playing" à tel point qu'un prix spécial de l'humour fut décerné par les organisateurs.



NOUVEAUTES

ALBIN MICHEL

Albin Michel se lance, avec quelque retard, dans l'édition de livres dont vous êtes le héros en particulier avec une série consacrée aux remuantes aventures de **James Bond.**

Mais, plus intéressant, Albin Michel lance une nouvelle collection consacrée à l'Heroic-Fantasy (le médiéval fantastique si vous préférez): **Epées et Dragons.** Trois cycles sont publiés simultanément : **Thongor**, de Lin Carter, que je passerai pudiquement sous silence ; le cycle du **Guerrier de Mars** de Michael Moorcock, une oeuvre de jeunesse de celui-ci qui est un hommage à Edgar Rice Burroughs ; et enfin le délicieux **cycle de Skaith** de Leigh Brackett publié auparavant dans la défunte collection du Masque. Je vous conseillerai en toute simplicité de vous précipiter sur Skaith puis sur les Moorcock. Espérons que cette série connaitra plus de succès que les défuntes Aventures Fantastiques chez Garancière.

MINITEL

Faites le **3615 Minip** et jouez à Starsaga, le premier jeu interactif sur minitel. Le but du jeu est simple : il faut réussir à conquérir le plus de planètes possibles parmi deux galaxies. Bien que limité par les capacités somme toute assez faibles du 3615, le jeu est bien fait, permet de passer des marchés avec des joueurs inconnus ; un avant-goût de ce que peuvent devenir les jeux interactifs sur minitel ?

Après CJR, voici voilà un deuxième serveur consacré aux JdR : il s'agit du serveur de Chroniques d'Outre Monde : **3615 Today*Com.**

ORIFLAM

Alleluia ! **RuneQuest** est sorti en français. Son prix public est d'environ 230F. Après un rapide coup d'oeil la traduction semble très correcte en dehors de la page oubliée que nous publions ici. De toute façon nous vous en reparlerons dans un prochain numéro.

Du coup Oriflam annonce fièrement la sortie pour très bientôt de **Tank Leader** et de l'**Octogone du chaos**, des scénars pour Stormbringer.

La sortie d'**Hawkmoon** est reportée pour après le salon de même que le premier supplément de RuneQuest.

HEXAGONAL

Moria, une campagne pour JRTM, sortira début mars.

Hexagonal proposera aussi très bientôt un système de règles spécialement étudié par le Cercle de Stratégie pour jouer les **batailles du Premier Empire.** Premier jeu prévu : Auerstaed.

LUDODELIRE

Full Metal Planet : le seul jeu qui contienne des gravats! Vous êtes sur une planète instable pourvue de richesses minières incroyables (les gravats) avec tout un matériel sophistiqué (symbolisé par des figurines en plomb) ; et pour récolter toutes ces richesses il vous faut lutter contre vos concurrents (des requins) et le milieu hostile.

Ludodélire investit dans le métal lourd : ils commercialisent une série de **décors en plomb** qui permettent de récréer presque toutes les situations habituelles d'une partie de jeu. Superbe.

L'auberge des Derniers Voyageurs est le sixième numéro du Miroir des Terres Médianes, toujours pour Rêve de Dragon, toujours par Denis Gerfaud.

JEUX DESCARTES

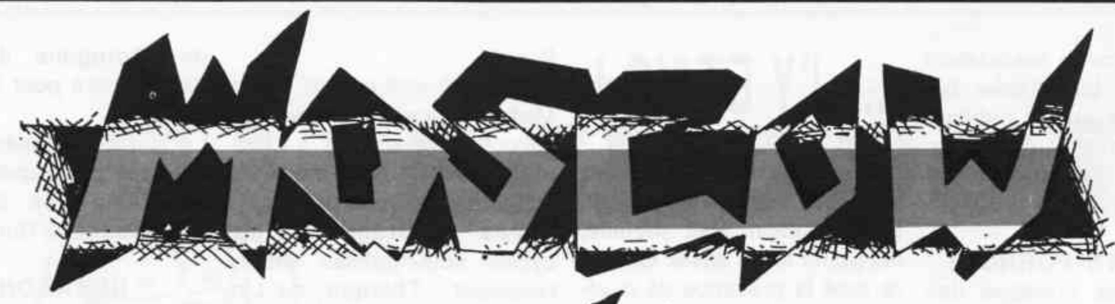
On nous annoncait la sortie de **La Guerre des Etoiles** pour la fin janvier... bof ! Et un petit délai, un ! Ceci dit cela ne devrait tout de même pas tarder.



REXTON

Projette de rééditer **Mai 68** en avril. Les auteurs répondront une fois par semaine aux questions qu'on pourra leur poser en direct par minitel.





1941 : l'ennemi était à leur portée



DE QUOI S'AGIT-IL ?
Le nouveau SPI-TSR *Moscow 1941 : the enemy at the gates* se présente, de prime abord, comme un wargame intéressant : (si on fait abstraction du dessin de couverture : celui-ci pourrait en effet faire croire que les troupes soviétiques étaient composées essentiellement d'orques équipés d'étrange façon : en fait ce n'était pas le cas). *Moscow 1941* se propose de recréer au niveau opérationnel (pion = division - majoritaires dans le jeu - ou brigade ou régiment ; hexagone = 10 km) les combats autour de Moscou d'octobre 1941 (opération typhon) à la fin janvier 1942 (offensive d'hiver soviétique). Historiquement, l'opération typhon, dernière grande offensive allemande en 1941 qui avait pour but la prise de Moscou, après de grands succès initiaux, fut arrêtée par la résistance acharnée des soviétiques, le mauvais temps et les problèmes de ravitaillement. Après quoi les soviétiques lancèrent leur offensive d'hiver qui fit de lourdes pertes de chaque côté.

QU'Y Y'A T-IL ?
Dans la boite on trouve une fort jolie carte (malheureusement en papier, tradition SPI oblige !) représentant la Russie de Smolensk à Moscou (sens ouest-est) et de Kalinin à Toula (sens nord-sud) et astucieusement complétée par diverses aides de jeu (table d'initiative etc.) ce qui évite de toujours fastidieuses références aux règles. L'habituel livret de règles, 600 pions représentant les troupes ayant participées aux festivités (il y a de tout : infanterie et Panzer Divisionen bien sûr, mais aussi paras, skieurs, cavalerie, partisans, miliciens, QGs, SS) et une boite de rangement, toujours très appréciée, complètent la panoplie.

MAIS OU EST PASSEE LA 101ème DIVISION ?
Quelques problèmes se font jour lors du placement initial des pions, d'ailleurs assez long car chaque pion ou presque a un hexagone particulier de placement (le petit veinard), et veuillez placer la 250ème d'infanterie sur l'hexagone 2610 s'il vous plait ! Les russes disposent d'une unité fantôme, la 101ème division d'infanterie motorisée qui est annoncée sur l'ordre de bataille mais qui reste introuvable. Oubli ? Erreur ? Voilà qui sera difficile à faire admettre à un joueur soviétique vindicatif. En occurence ceci n'a pas d'incidences graves sur le cours de la partie, comme on le verra plus loin.

	INF	PZR	TOTAL
ALLEMANDS			
nombre de pions	28	30	58
valeur combat	252	140	392
renfort pions	6	9	15
renfort combat	48	86	134
SOVIETIQUES			
nombre de pions	74	15	89
valeur combat	422	90	519
renfort pions	83	28	111
renfort combat	328	94	422

LES FORCES EN PRESENCE.
Dans ce tableau nous avons classé les pions en deux catégories : blindés (ou panzers) qui incluent tous les pions capables de traverser les ZDC (Zones de controle) et d'effectuer des débordements ; et infanterie (infanterie, paras, cavalerie etc.) et inclue toutes les bêtes unités moyennes, incapables de traverser une ZDC ou d'effectuer des débordements, de vrais larves quoi !

Ajoutons que les soviétiques commencent la partie avec 41 points de pertes et les allemands avec 20. Par ailleurs les soviétiques reçoivent 72 points de remplacement (pour annuler ces mêmes pertes) et les allemands 36 au cours de la partie.
Enfin l'infanterie soviétique et allemande ont le même nombre de points de mouvement (apparemment un russe court aussi vite qu'un allemand, fait qui n'est pas pris en compte dans d'autres jeux) par contre les panzer divisions ont 15 P.M alors que les blindés soviétiques n'en ont que 12.
Il apparait donc que l'allemand a moins de forces que le soviétique, mais qu'il possède une nette supériorité en matière de blindés. Le soviétique va recevoir des forces substancielles en renfort, ce qui n'est pas le cas de l'allemand. Celui-ci va donc devoir user de ruse et utiliser la manoeuvrabilité de ses blindés, tandis que le soviétique va plutôt utiliser la force brute. Le ton de la partie est donné !

COMMENT JOUE-T-ON ?
L'échelle de jeu, et certains points de règle ne sont pas sans rappeler celles d'un classique : *Panzergruppe Gude-*

rian (d'ailleurs, pour les habitués de PzG, Smolensk, Yelna et Roslavl sont sur la carte). Cependant, *Moscow 1941* est plus riche et plus complet.

A chaque tour les joueurs reçoivent des points d'initiative (au début le joueur allemand en reçoit plus que le soviétique mais cela change petit à petit). A cela ils ajoutent un nombre de points d'initiative qui varie selon les villes stratégiques qu'ils contrôlent. Enfin tout ceci est modifié par le temps (tiré aléatoirement) qu'il fait. Le joueur qui a le plus de points a l'initiative.

Les points d'initiative servent à activer des QGs (attention aux QGs non ravitaillés !). Chaque QG peut à son tour activer un certain nombre d'unités qui pourront alors, et seulement alors, bouger et combattre. Ils servent de plus à annuler certains résultats défavorables (fatigue) reçus en combat, modifier les jets éventuels de l'artillerie (ou de l'aviation) ou à activer des unités qui n'ont pas de QGs. Autant dire que sans points d'initiative on est perdu.

La séquence de jeu est assez fluide. Le joueur en phase fait bouger et combattre toutes ses unités activées. Puis son adversaire a droit à une phase de réaction ou ses unités activées peuvent bouger à moitié potentiel et combattre. On recommence la séquence jusqu'à ce que le joueur en phase n'ait plus de points d'initiative ou décide de passer la main à son adversaire qui sera alors en phase. Ainsi chaque unité pourra se déplacer et combattre plusieurs fois dans un même tour de jeu (mais pas dans une même séquence).

Pendant leur phase de mouvement les unités peuvent se livrer à des marches forcées (elles doublent alors leur potentiel de mouvement mais risquent d'être fatiguées) et, pour les blindés, à des débordements (combat effectué pendant la phase de mouvement et qui coûte un point de mouvement supplémentaire : ainsi une panzer-division qui ferait une marche forcée pourrait effectuer jusqu'à 15 débordements en terrain découvert ! on comprend mieux la saine terreur qu'elles provoquaient à l'époque.

Les ZDC n'impressionnent que l'infanterie. Elles ne font que ralentir les blindés.

La table de combat : il y en a une, oui. Elle est pour le moins chaotique. En règle générale il faut faire gros (avec deux dés à 6 faces plus un grand nombre de modificateurs liés au terrain, au temps, aux blindés, à l'âge du capitaine etc) mais pas trop. Ainsi il vaut mieux faire 12 que 13. Et curieusement, lorsque l'on obtient un 10 il vaut mieux être à 2 contre 1 qu'à trois contre 1 ! Aussi il faut éviter de regarder cette table. Battez-vous, vous verrez bien ce qui arrivera. A partir de 1 contre 1 les résultats sont très acceptables. Les pertes s'expriment en pas, chaque unité en ayant trois. Lorsqu' une unité subit une perte un marqueur de perte correspondant est placé sous celle-ci. Cela diminue son efficacité au combat. Par ailleurs les pertes peuvent être annulées par l'utilisation des points de remplacements cités plus haut.

QUE DOIT-ON FAIRE ?

C'est simple. L'allemand doit essayer de prendre Moscou ou un maximum de villes soviétiques. Le soviétique doit essayer d'infliger le maximum de pertes à l'allemand et de le bouter au loin.

ET EN PRATIQUE, CA DONNE QUOI ?

Eh bien, malheureusement, le placement tel qu'il est, l'interdiction faite aux soviétiques de bénéficier d'une phase de réaction au premier tour, et la séquence de jeu entrainent des conséquences graves : chute de Moscou, destruction d'environ 30% des troupes soviétiques et encerclement du reste, tout cela au premier tour ! Pour une partie qui doit en compter 31, ce n'est pas raisonnable.

C'est dommage ; car par ailleurs le jeu a beaucoup de qualités. Mais il est facile de remédier à ce problème :

- Pour le placement : les soviétiques disposent de l'ensemble des unités du départ. Ils les placent *n'importe où* à l'est de la rivière Desna, et, au nord de la rivière Desna, sur tout hexagone de coordonées 13 ou plus (par ex : 1413, 2032 etc.).

Ils ont 41 points de perte à répartir parmi leurs unités. De plus 30 de leurs unités sont fatiguées.

Les allemands se placent à l'ouest de la rivière Desna et, au nord de la Desna, sur tout hexagone de coordonnées 12 ou moins. Ils ont 20 points de perte à répartir parmi leurs unités.

- Pour la séquence de jeu : à la fin de sa phase de réaction le joueur qui n'est pas en phase passe en phase automatiquement s'il lui reste des points d'initiative (s'il n'en a plus, son adversaire joue jusqu'à ce qu'il épuise les siens). Il fait ses mouvements et ses combats puis repasse la main à son adversaire. Et ainsi de suite...



CONSEILS TACTIQUES

Le soviétique doit défendre Moscou dès le premier tour.

Economisez au maximum les points d'initiative (surtout pour le Russe).

Ne jamais laisser trainer des QGs tous seuls. Ils sont faibles, et un adversaire malveillant pourrait leur faire un sort.

Ne jamais séparer ses panzer divisions. Faire un maximum de débordements et de marches forcées quand il fait beau. Bien entendu, toujours essayer de couper la retraite ennemie avant d'attaquer.

Agresser ou défendre sauvagement toute ville qui rapporte des points d'initiative et les routes vitales Roslavl-Moscou, Smolensk-Moscou.



CONCLUSION ?

Beau jeu, bien présenté, Moscow 1941 souffre visiblement d'un manque de 'playtesting'. Les modifications suggérées plus haut le rendent intéressant : On regrettera l'absence de scénarios (car on ne me fera jamais croire qu'on peut jouer les 31 tours dans les 4 à 6 heures de temps annoncés sur la boîte). Néanmoins, les passionnés du front de l'est y trouveront sans aucun doute quelque chose à se mettre sous la dent.

Omar Jeddaoui



GAMES WORKSOP, dans sa grande mansuétude, vient enfin, il n'est jamais trop tard, de nous honorer d'une traduction française (grâce à Agmat) de leur fameuse règle *Warhammer - Fantasy Battle Rules*. La nouvelle règle s'appelle...*Warhammer - Battle* (tiens les traducteurs ont du avoir un petit problème de marketing). Toutefois si la traduction est claire, bien faite, puisque c'est écrit en français, sans fautes, pourquoi traduire si tard, la seconde édition de cette règle, quand la troisième édition non traduite va prochainement sortir sur le marché ? La clientèle veut la toute dernière nouveauté, pas un pis-aller...Tss, tss ! au niveau commercial, le marché français reste encore le parent pauvre, dommage.



WARHAMMER *in English* or WARHAMMER *en français*

UN JEU DE GUERRE EN ROLE

Rentrons dans le vif du sujet, la règle elle-même. Comme les joueurs déjà adeptes de la version anglaise n'apprendront rien, je m'adresserais aux néophytes : Warhammer permet de jouer des batailles fantastiques entre quelques dizaines de combattants. Chaque figurine représente un guerrier qui peut être ordinaire, expérimenté ou carrément héroique. Bien entendu, toutes les créatures de l'Héroic Fantasy sont jouables, de l'orque au démon en passant par l'elfe, toutes sortes d'animaux et de mort-vivants. Un des trois volumes de la règle contient les fiches signalétiques et quelques idées de listes d'armée.

Un système de budgétisation permet d'octroyer à chaque figurine un coût correspondant à son équipement et à ses caractéristiques. Les armées qui s'opposent peuvent donc avoir la même force, donc les mêmes chances, grâce à ce budget, et cela, même si le nombre de figurines en présence varie beaucoup.

Remarquons que les définitions des créatures sont comparables à celles des personnages de jeu de rôle ; ainsi le général-joueur peut-il s'identifier très aisément à son armée. Ensuite la partie se déroule comme une bataille 'normale' avec déplacements, tirs, combats, blessures, tests psychologiques, etc.

Simplement ici on joue chacun son tour comme au jeu de l'oie, ou aux échecs si vous préférez. La simulation est bonne à tous niveaux, sauf par ce système des tours de jeu qui nuit au réalisme, même si la jouabilité y trouve peut être son compte, et encore cela reste à prouver : concrètement, il est possible de faire progresser une troupe d'un bois à une fortification, donc à couvert au début et à la fin du tour sans se faire tirer par l'adversaire situé juste en face, même s'il a mille fois le temps de viser et de lancer ses projectiles pendant que la cible passe à découvert. Quand les tireurs pourront jouer, elle sera bien protégée.

Voilà déjà un premier gros défaut, mais qui sera cependant bien accepté par les joueurs qui cherchent avant tout à pouvoir utiliser leurs figurines dans des batailles fantastiques amusantes.

Car c'est vrai qu'une partie de Warhammer a de quoi séduire les amateurs du genre : vos unités superbement peintes progressent rangées les unes à côtés des autres, sur un terrain bien décoré, et vos héros brisent l'offensive adverse grâce à leurs talents, tandis que les magiciens appuient de leurs sorts le choix tactique du général.

Bien sûr la magie a la part belle avec 1/3 de la règle prévue pour. Le système en est simple et bien équilibré, les jeteurs de sorts (magiciens, illusionnistes, nécromanciens, démonologistes, élémentalistes) se fatiguent au fur et à mesure qu'ils pratiquent leur art. Attention toutefois à ne pas mettre trop de magie car celle-ci est puissante, et le jeu tactique peut simplement être négligé si trop de mages sont présents. Les guerriers n'ont qu'à s'arrêter pour regarder les jeteurs de sorts s'affronter. Imaginez la scène...

DES DES, DES DES, DES DES ...

Pour finir cet aperçu avec une critique, rédibitoire celle-ci, il faut dénoncer le principe même des résolutions des tirs et des combats qui implique l'utilisation massive de jets de dés pour tout régler : pour chaque combattant il faut jeter un dé pour toucher, un autre pour percer les défenses, un autre pour que la victime puisse parer, et enfin vous avez le résultat. Or vous avez fréquemment une centaine de figurines de part et d'autre ; le moins qu'on puisse dire c'est que la procédure n'est pas satisfaisante.

A vouloir personnaliser les combattants à tout prix aux yeux du joueur, *Games Workshop* est tombé dans la caricature extrême, même si les joueurs inconditionnels peuvent s'accommoder facilement de cette contrainte. Mais si d'aventure vous êtes un bon statisticien, et que vous partez du postulat que toutes les figurines d'une unité, sauf

peut-être le chef, ont des caractéristiques identiques, vous pourrez sans doute établir un bête et simple tableau de résolution des combats, mais alors, autant jouer avec une autre règle, comme une de celles qu'utilisent les précurseurs de *Warhammer*, les joueurs de guerre historiques.

PETITS TRUCS

Pour terminer, quelques conseils tactiques : Les unités de guerriers très forts arrivent à traverser n'importe quelle force adverse, mais tombent presque aussi vite que les soldats ordinaires face à des tireurs moyens ou à fortiori expérimentés, et sauf bien sûr s'ils sont couverts d'armure des pieds à la tête (mais alors leur vitesse sera ridicule), ceci pour un coût tellement élévé que l'adversaire peut être 2 à 10 fois plus nombreux pour le même budget.

Aussi équilibrez vos armées avec une force de frappe efficace, et si possible rapide, menée par un héros puissant, le tout accompagné et précédé par des unités moyennes "bouche-trous" dont le seul rôle est d'occuper les troupes ennenies en faisant bonne mesure, ainsi que des groupes de tireurs que l'adversaire ne peut jamais négliger et qui peuvent quant à eux briser une avance, ou affaiblir un groupe adverse avant le contact. Le mot clé est EQUILIBRE entre les diverses armes.

Donc un bon jeu, bien traduit, bien présenté, et dont les faiblesses ne gèneront que les amateurs de jeu de guerre déjà avertis.

Michel Gauthey



EMPIRE GALACTIQUE

Bien ! je dérobe un peu de place à mon cher confrère pour vous toucher un mot de la nouvelle édition des règles d'*Empire Galactique* (environ 140F), celles qui, parues au *LIVRE DE POCHE*, est compatible avec l'*Encyclopédie.* Les règles de base sont donc sorties après les régles avancées ! fort, non ?

De même que l'éditeur, la présentation change : sous un étui plastique on trouve un écran en trois volets (support pour les tables nécessaires au MJ) qui contient lui-même un ensemble de plans et illustrations à découper, un bloc de fiches de personnages (16.5x11cm) et trois livres(dont un scénario) du format et de la présentation habituels au *L.D.P.*

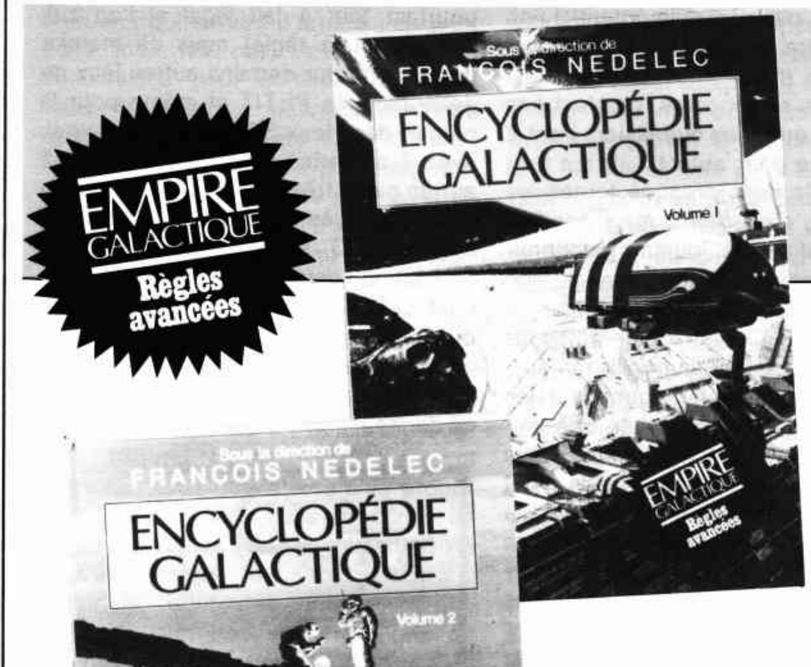
Sachant combien les livres de règles sont manipulés dans les JdR, on s'inquiète pour la survie de ces ouvrages au papier et à la reliure plutôt faibles.

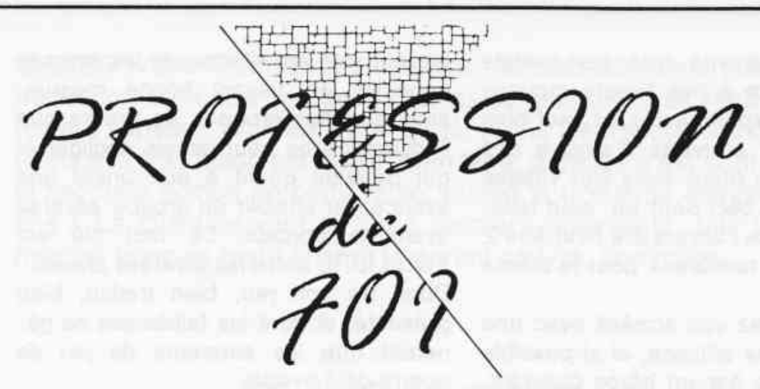
Néanmoins ces nouvelles règles sont très correctes ; leur séparation en deux livres est pratique ; et elles présentent une cohérence qui semblait manquer à la première mouture.

Vous y trouverez donc de très bonnes idées qui font de l'*Empire Galactique* un des rares systèmes de jeu SF complets et jouables.

Donc retenez bien : les règles de base chez *L.D.P.* (qui ne font référence à aucun supplément) et les règles additionnelles (l'*Encyclopédie*) chez *LAFFONT* (qui ne font pas référence aux bonnes règles de base).

L.M.





la creation de regles



DE LA CREATION

Tous, qui que nous soyons, débutant modeste mais passionné ou amateur très averti, nous sommes inévitablement amenés tôt ou tard à intervenir sur les règles d'un jeu, parfois pour rajouter, souvent pour compléter des insuffisances de règle. Aussi ne parlerons-nous pas de la création d'un jeu en elle-même, qui est affaire de spécialiste**, mais uniquement de ce genre de raccomodage des plus courants qui consiste à partir de notre connaissance de la réalité historique à créer de nouvelles règles pour enrichir nos simulatons favorites...

LE SYSTEME IDEAL N'EXISTE PAS

Le jeu de simulation historique nous permet d'aborder des situations "historiques" sous une forme ludique. Cela implique certaines contraintes pour l'auteur afin de classifier parmi toutes les actions possibles, celles qui sont les plus probables ou les plus utilisées et les traduire en règles simples. Qui dit "traduire" dit faire des choix, opter pour des compromis, et encore ne parlerais-je pas des contraintes d'édition, contraintes regrettables mais hélas inévitables qui font que l'auteur doit parfois condenser tel chapitre, en supprimer un autre, alléger ses textes, etc, afin que tout puisse rentrer dans le format alloué par l'éditeur ou l'imprimeur. De ce fait (choix ludiques ou contraintes techniques), le système proposé par l'auteur n'est jamais IDEAL. Sans compter qu'un système retranscrit forcément l'image que se fait son auteur d'une réalité historique qu'il a perçu au travers de diverses lectures entre autres,... réalité qui n'est certainement pas la même que celle que les joueurs perçoivent au travers de leur approche personnelle de tel ou tel fait historique, et encore moins souvent celle des autres auteurs !

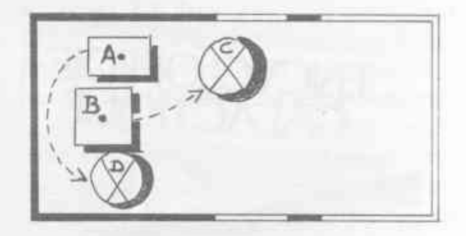
NUL SYSTEME NE PEUT PRETENDRE A L'EXHAUSTIVITE ABSOLUE

Idéal ou non, on pourrait espérer que le système de jeu, une fois défini, permettra de gérer toutes les situations possibles sur la carte de jeu de manière satisfaisante... Eh bien non ! Hélas, ce n'est pas le cas, tout simplement parce que, simulant la réalité, nulle règle ne peut espérer rendre compte de l'infinie diversité des possibles que le joueur en situation conflictuelle va forcément être tenté d'explorer afin d'en tirer le meilleur parti possible sur son adversaire (et c'est très légitime !). J'en veux pour preuve deux exemples, 2 petits récifs sur lesquels vous avez sans doute déjà buté :

L'exhaustivité totale : en matière de mouvement des pions, les auteurs en général indiquent le potentiel de mouvement des pions et le moment où l'on peut les bouger ainsi que le coût d'entrée des diverses cases etc. Cela devrait suffire ! Problème, certain jeunes joueurs transfèrent le potentiel non utilisé par un pion, à un autre (c'est bien sûr un mécanisme erroné car si mes lanciers se reposent, ce n'est pas pour autant que mes cuirassiers iront 2 fois plus vite pour autant... !), il a fallu préciser cela dans presque toutes les règles ; oui, c'est bien ; mais pendant ce temps d'autres joueurs économisaient les points de mouvement, non utilisés un tour, pour les dépenser le tour suivant... Donnerwetter ! "Rommel, vos chars font merveille aujourd'hui ! Comment faites-vous pour les faire avancer 10 fois plus vite que leur vitesse maximale ?" "Simple, Mein Führer ! Cela fait 10 jours qu'ils n'ont pas bougé !" (Ach, so !) ; il a donc fallu préciser de nouveau pour éviter que tout ne tourne à la bataille d'état-major... Oui mais, pendant ce temps là:... et ainsi de suite, on n'en finirai pas de gloser sur ce thème ! vous avez compris ?! Même sur un point aussi simple que de déplacer un pion librement sur des cases, des tas de possibilités / problèmes peuvent surgir tout simplement par méconnaissance volontaire ou non de la réalité ou pire parce que l'on omet volontairement de s'y référer (ceux qui penseraient que l'auteur doit tout prévoir ou qu'il doit se mettre à la place du plus sot d'entre nous auront zéro sur toute la ligne, on ne peut pas jouer au wargame sans avoir un minimum de culture et de bagage scolaire !).

LA CREATIVITE DU JOUEUR

En matière d'artillerie, par exemple, je me souviens d'un différent qui nous a, oh combien de fois, opposé : "l'artillerie tire à X cases et ne subit pas les effets néfastes de son tir" (quand le tir est traité sur la même table que les combats)... Passons sur le mesquin chipotage consistant à refuser tout effet néfaste pour l'artillerie, y compris au contact sous prétexte qu'on bombarde...! (l'artillerie au contact non séparée par une limite de case impassable SUBIT les effets de son combat / tir)... Voilà un petit montage qui fera hurler votre adversaire, par exemple dans "Napoléon à Austerlitz" (où il est pourtant tout à fait légal si l'on suit strictement la règle) mais ça marche aussi bien pour certains autres jeux de Jean-Jacques PETIT et même pour la plupart des vieux SPI classiques : vous avez 2 artilleries et votre adversaire 2 autres pions très faibles, d'où un risque d'échange très défavorable pour vous sur la TRC si vous combattez au contact et justement, vous y êtes au contact ! Qu'à cela ne tienne, l'auteur a oublié de préciser que l'artillerie au contact combat en priorité contre le pion à son contact. Alors, voilà ce que ça donne...



A tire sur D (bombardement donc pas d'effet indésirables tels que "échange" B tire sur C (idem) au lieu de A contre C et B contre D comme la logique le voudrait.

Cela est illogique, a-historique mais cela se fait couramment en l'absence de convention contraire.

Vous l'avez compris, chacun d'entre

vous peut trouver à profusion des failles de ce genre dans n'importe quelle règle et les utiliser à son avantage au détriment de la qualité de jeu.

CREER DES REGLES EST LEGITIME

Il ressort de tout cela que vous serez tous amenés tôt ou tard à créer des règles tout simplement pour arbitrer un différent avec votre adversaire. Le problème qui se pose alors, est que ce genre de situations survient souvent en cours de partie, dans un moment forcément critique, en conséquence de quoi la discussion qui va s'engager sera très rapidement très éloignée du simple bon sens et complétement vérolée par les conséquences tactiques prévisibles de telle ou telle décision. Donc, fin de toute discussion, d'une part il est normal de compléter les règles quand un différent surgit (c'est bien de la création de règles) et d'autre part, soyez efficaces avant tout: inutile de discuter plus de quelques minutes et de vous disputer en pleine partie, repoussez cette discussion "philosophique" à plus tard et remettez-vous en au hasard (pile ma conception prévaut, face, c'est la tienne) en attendant de reprendre ce problème la tête froide en présence d'un ami qui servira d'arbitre ; surtout, dans tous les cas, notez bien vos conclusions pour qu'elles resservent dans les parties ultérieures. Votre comportement aura été sage et constructif. Certains auteurs prévoient même une place à la fin de leur livret de jeu pour noter vos motifs et addendas, alors vous voyez bien que c'est légitime (Jean-Pierre Défieux entre autres).
Ce que je dis ici vaut pour les systèmes classiques mais c'est encore plus vrai pour les jeux à scénarios dont nous parlions dans un numéro précédent (Squad Leader, Cry-Havoc et consorts, etc.) qui, même s'ils proposent, pour certains, des centaines de pages de règles (S.L et gamettes) ne peuvent malgré tout, tout décrire : matériels, effet des ruses, doctrine d'emploi, etc, très souvent repris ou inventés par les joueurs. L'auteur d'un scénario, quel qui soit, propose bien souvent des règles ou conditions spéciales et c'est bien pour pallier ce manque, il ne se prend pas pour autant pour un demi-dieu, donc faites de même quand vous le jugez utile, sans arrières-pensées ni complexes !!!
La légitimité de votre création de règles n'empêche pas pour autant qu'il vous faille sans aucun doute vous méfier de vous-même et de vos connaissances...

NE PAS FAIRE D'UN CAS ISOLE UNE REGLE ABSOLUE

Eh oui, combien de fois n'ai-je pas entendu / vu des joueurs pourtant confirmés ou même certains collègues auteurs, se fourvoyer complètement pour n'avoir pas pris un peu de recul par rapport à leurs connaissances ou certitudes historiques. Deux exemples parmi d'autres. Réflexion d'un joueur : "C'est débile ce jeu (un napoléonien classique) ! l'artillerie ne peut pas tirer de bas en haut ! Pourtant, j'ai lu dans Untel et Machin ou Truc et Much que les Anglais, en Espagne, ont canonné un fort français depuis le bas !" et bla et blabla et re-blabla... Conclusion de notre véhément : on peut faire tirer l'artillerie de bas en haut mais on va quand même lui mettre un petit malus à tout hasard ! En l'occurence, le joueur a pris un cas particulier pour en faire une généralité et c'est très mauvais : des Anglais faisant le siège d'un fortin, dans un pays au relief accidenté, à une période précise, on passe d'un coup à : n'importe quand, n'importe qui, n'importe où, une batterie napoléonienne peut tirer de bas en haut ! En passant, le joueur oublie la doctrine de l'époque, c'est-à-dire la somme de l'entrainement des hommes, des contraintes techniques, des habitudes, des procédures de mise en oeuvre, etc, qui font qu'un artilleur de l'époque ne pouvait avoir, hormis cas très particulier, une idée aussi saugrenue et ne pourra, quand bien même il l'aurait eue, la mettre en oeuvre. En outre, en campagne, le boulet, lors d'un tir de bas en haut, ne pouvant point ricocher perdra la plus grande part de son pouvoir destructeur, ce qui n'était pas le cas dans un tir de destruction de mur comme dans notre exemple. Un artilleur de l'époque préfèrera cent fois trouver une autre cible ou changer de site, et dans le cas qui nous intéresse, si les Anglais ou quiconque autre a pu tirer de cette manière, on se doute que c'est parce que :

1) ils n'avaient pas d'autres cibles que le fort et pour mission de le prendre
2) pas d'autre site depuis lequel tirer
3) tout le temps nécessaire pour installer et caler les batteries dans une position inhabituelle
4) le pouvoir destructeur obtenu pour un tir sur une muraille est environ du même ordre de bas en haut que de haut en bas sur un court dénivelé.

Autre exemple qui me touche de près : quand j'ai réalisé le jeu d'initiation "GERGOVIE - 52 av. J-C." (ALESIA ? Connais pas !), j'ai inclu dans l'ordre de bataille gaulois 2 pions d'archers, ce qui sous-entends 2 unités d'archers. On me l'a reproché ensuite en prétextant que les Gaulois n'avaient pas d'unités d'archers spécialisées au contraire d'autres peuplades à l'époque considérée. C'est vrai. Quant à moi, à l'époque, j'avais fait une généralisation abusive en anticipant une organisation militaire à partir d'éléments de lecture extraits de "LA GUERRE DES GAULES" dans laquelle César écrit : "Il (Vercingétorix) fixe le quota de guerriers que chaque peuple doit envoyer, le nombre de cavaliers, de fantassins, d'archers..." J'en ai hâtivement conclu que puisque Vercingétorix se préoccupait du nombre d'archers, c'est qu'il en faisait un élément de sa stratégie et donc qu'il devait y avoir des groupes d'archers... C'est bien une erreur de démarche du même genre que celle décrite ci-dessus pour le napoléonien. Ceci précisé, ce n'était pas forcément une erreur ludique que d'inclure des archers mais c'est une autre histoire.



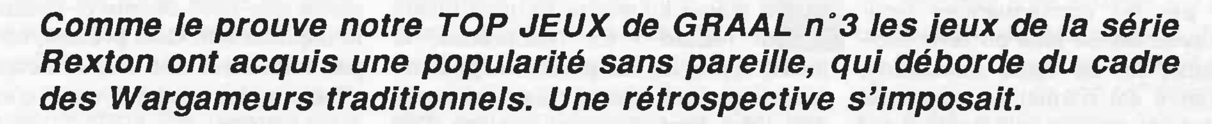
Vous le constatez, on peut, avec la meilleure volonté du monde et toute la légitimité possible, créer des règles mais aussi faire à cette occasion certaines erreurs. Je vous invite donc à méditer pour mieux jouer et vous livre enfin un petit bêtisier ou recueil de quelques erreurs de ce genre, hilarantes ou pitoyables à votre goût...
"Dans Napoléon à Austerlitz, on peut casser la glace en tirant dessus alors pourquoi pas à Eylau 1807..."
"La cavalerie, c'est des fantassins sur des chevaux ! je fais descendre tout le monde de cheval alors mon pion est considéré comme de l'infanterie et doublé en défense dans le bois..."
"Il est marqué qu'on réorganise dans le village le plus proche, tant pis / tant mieux s'il est de l'autre côté du front, je réorganise dedans et prend mon ennemi à revers..."
"L'artillerie montée (symbole une barre = cavalerie et un point = artillerie), c'est de la cavalerie et de l'artillerie alors je prends les chevaux et je charge !!!!"
La liste est longue, merci de ne pas l'alourdir et à bientôt en toute bonne foi, HEIN ?

**Xavier Jacus
et le Cercle de Strategie**

** lire à ce sujet l'excellent article de Jean-Pierre Défieux (1er auteur français) dans le "GUIDE DU WARGAME" paru chez HEXALOR et disponible en boutiques.



j'ai joué ... REXTON



Comme le prouve notre TOP JEUX de GRAAL n°3 les jeux de la série Rexton ont acquis une popularité sans pareille, qui déborde du cadre des Wargameurs traditionnels. Une rétrospective s'imposait.

De belles boites, un peu fragiles certes, mais bien remplies. Des jeux aux règles simples, à scénarios, moyen-âge et futur. Voilà rapidement cadrés les premiers jeux de la série REXTON. Dernière précision, le chef d'orchestre de tout cela n'est autre que Duccio Vitale, auteur connu (Mai 68, Viva Zappata) et wargameur de haut rang, c'est lui qui sélectionne, améliore ou crée ; il répond à vos questions, arbitre les championnats, etc., Ouf...!

LES JEUX
Pour l'heure, les amateurs de médiéval ont tout lieu de se féliciter puisque cette série nous propose pas moins de quatre simulations sur ce thème : CRY HAVOC, SIEGE, SAMOURAI, CROISADES. Le futur, lui, n'est représenté pour le moment que par une seule simulation dénommée : CAPITAINE COSMOS.

LE SYSTEME MEDIEVAL
C'est une approche tactique, c'est-à-dire qu'un pion y représente un combattant, à pied ou avec son cheval, ou certains matériels importants, balistes / tours de siège / chariots / etc. Le système de jeu est alterné : succession de phases pendant lesquelles chacun réalise certaines actions, en général on fait un tir préparatoire, puis on déplace ses pions, l'adversaire réalise des tirs d'opportunité sur ceux de vos hommes qui se sont montrés à découvert et enfin c'est le combat au contact. Les parties se suivent et ne se ressemblent pas, tout simplement parce que l'on peut jouer un grand nombre de scénarios différents donc à chaque partie l'ordre de bataille est différent, les conditions de victoire aussi.

CRY HAVOC
C'est le jeu de base de toute la série. Il nous propose plusieurs scénarios de difficultés croissantes allant de la simple baston entre paysans de clans rivaux, à la véritable bataille rangée avec archers, chevaliers et toute la ferraille... ! Vous y découvrirez donc, outre les règles de base pour manipuler vos précieux pions, 2 cartes plutôt agréables : le carrefour et le village, qui peuvent s'agencer entre elles de diverses façons ; on trouvera également un petit livret "historique" replaçant dans leur cadre traditionnel les personnages que vous allez jouer ainsi que le livret de scénarios dans lequel on choisit la partie que l'on veut faire.

SIEGE
Ce jeu reprend et complète les règles de CRY HAVOC avec tous les éléments indispensables à la conduite d'un siège. On y découvre donc de nouveaux matériels (de siège ou de défense : tours d'assaut, balistes, béliers, bidons d'huile,...), de nouveaux pions plus puissants (archer long entre autres) et bien sûr les cartes château (en fait, cela forme un simple petit castel isolé mais avec tours et pont-levis tout de même) et campement (décrit un camp de guerre bien retranché). De surcroit, on sera heureux de parcourir un nouveau livret de scénarios : attaque de château, trahison, sortie pour ravitailler... Y'a d'la belle bagarre proposée ! On peut acheter SIEGE sans avoir CRY HAVOC mais certains scénarios ne pourront être joués.

SAMOURAI
Pour les amateurs d'histoire japonaise, SAMOURAI devrait les séduire sans problèmes avec ses ninjas, combattants à naginata, samouraï, moines-guerriers, etc., avec ses règles spéciales et les scénarios de circonstances plus deux cartes au graphisme oriental. Dommage que la beauté des pions soit moindre que celle des pions des deux premiers jeux de la série.

CROISADES
C'est le gros morceau, très gros morceau ! CROISADES propose tout un système statégique, diplomatique, un jeu de rôle aussi et même une belle part de nouveautés tactiques avec cartes (oliveraie et oasis) et scénarios couvrant toute la période des croisades au niveau tactique ou stratégique. CROISADES est une sorte de petit monstre avec son livret de règles de plus de 100 pages, mais celui qui possède déjà au moins un des autres jeux de la série s'y retrouve vite. Le plaisir de jeu atteint certains sommets si l'on parvient à se réunir à plusieurs (4 ou plus) joueurs pour une partie statégique.

EXTENSIONS
Complément de CROISADES, la première extension vous propose une planche de pions en supplément et un beau château seigneurial genre KRAK DES CHEVALIERS quasi-imprenable

(s'étendant sur deux cartes).
Complément de CROISADES, la deuxième extension vous propose aussi 1 planche de pions et une ville fortifiée, genre Jérusalem mais en plus modeste (s'étendant sur 4 cartes tout de même).
Ces deux extensions ne sont pas indispensables, mais presque, car les pions que l'on y trouve sont en partie les mêmes que ceux de SIEGE et CRY HAVOC avec certaines modifications utiles sur le mouvement et les cuirasses ; et les cartes de château et ville permettent de jouer au niveau tactique des combats qui auraient été générés sur la carte stratégique pendant une partie statégique à plusieurs.
On pourra aussi se procurer des cartes supplémentaires comme "la fôret", à l'unité dans les magasins dynamiques et un livret de scénarios supplémentaires dont certains ont été joués en compétition et le seront sans doute encore... J'ajoute que la plupart des revues publient régulièrement des scénarios tactiques originaux pour les jeux de cette série, et c'est particulièrement le cas du JOURNAL DU STRATEGE et de votre revue préférée GRAAL, bien sûr, et nous vous invitons tous à nous y retrouver si vous devenez ou êtes déjà des vrais fanas du Moyen-Age.

LE SYSTEME SCIENCE-FICTION ET CAPITAINE COSMOS

Ce système est lui aussi basé sur un système de scénarios tactiques. On y manipule des croiseurs, escorteurs et chasseurs ou même des cargos sur un fond étoilé agréable. Les mouvements des navires sont prévus en début de chaque tour mais les tirs sont libres en fonction des opportunités de tir. En général, les combats y sont très meurtriers et les parties animées. Seul regret, celui de n'avoir que quelques scénarios disponibles et de ne pas voir venir la moindre extension hormis dans les revues déjà citées alors que le système permettrait comme pour le Moyen-Age une extension stratégique (mouvement des flottes et prises de décision qui amèneraient aux combats tactiques [les scénarios] ainsi que la "fabrication" et la mise en oeuvre de tas de matériels nouveaux, torpilles anti-matières, contre-mesures électroniques, leurres, champs de force,...), donc de nouveaux types de navires... Tel quel, CAPITAINE COSMOS permet déjà de jouer de nombreuses heures très agréables et avec des partenaires de tous âges (pratique pour l'initiation) et pour les plus créatifs de s'inventer de nouvelles règles et créer des scénarios.

JE JOUERAIS... REXTON ???

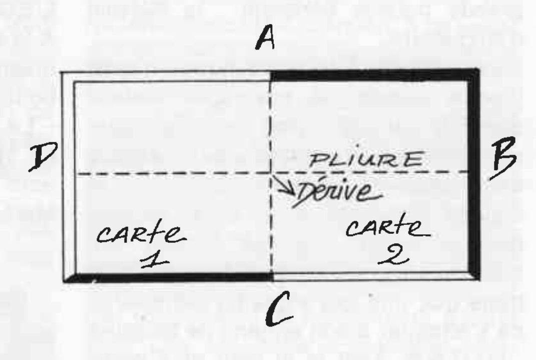
Ben oui, je continuerai à jouer Rexton puisque Duccio Vitale nous a annoncé certaines nouveautés très intéressantes : les CHEVALIERS DE L'ORDRE NOIR (titre non assuré) introduiront un système de magie complémentaire du médiéval... Mmmm ! On parle aussi d'explorer de nouvelles civilisations à travers leurs combattants, bientôt dans votre galaxie : les VIKINGS. Enfin, tout cela reste pour l'heure du domaine de : bouche de créateur à oreille de créateur... !

Cercle de Stratégie

Capitaine Cosmos

TERRIBLE PARTIE DE CACHE-CACHE

2218, secteur BETA CAPELLA, une des dernières colonies en date, Antaros, vient de se retourner contre les puissances terrestres. Pour celles-ci il s'agit de faire un exemple. Après de fortes pressions, restées sans succès réel, on décide d'envoyer une escadre de la Flotte Galactique Unifiée afin de ramener au pas cette colonie par trop individualiste, d'autant qu'on a détecté de riches gisements à proximité.
Rapidité oblige, le commandant Greta Bnana décide de s'enfoncer dans un champ astéroidique, pourtant répertorié DL3. Son escadre avance prudemment quand le drame éclate : des batiments de la Guilde des Intercepteurs profitent de cette momentanée faiblesse pour attaquer !
ANTAROS A-T-ELLE FAIT LE BON CHOIX ?



LES FORCES EN PRESENCE

L'escadre de la Flotte Galactique :
- 2 croiseurs lourds abritant chacun deux chasseurs.
- 3 escorteurs.

Les Intercepteurs :
- 10 chasseurs.

POSITIONS DE DEPART ET DEBUT DE LA PARTIE

L'escadre entre par le côté D et doit rejoindre le côté B. Les intercepteurs entrent par où et quand ils le désirent sauf en D. Le champ d'astéroides est dense : le joueur intercepteur place où il veut, au début, 15 astéroides espacés d'au moins 6 hexagones dans toutes les directions. Ils dérivent à la phase 6 de chaque tour dans le sens indiqué sur la carte, sachant que tout asteroide qui disparait par un bord réapparait aussitôt sur le bord opposé avec une trajectoire identique.

REGLES SPECIALES

Bien relire les règles sur les astéroides p.5 du livret notamment les effets sur les tirs au laser.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour l'escadre de la FGU il faut à tout prix éviter le désastre :
- 2 croiseurs sauvés : victoire
- 1 croiseur sauvé : match nul
- aucun croiseur sauvé : victoire de l'intercepteur.

Dans tous les cas le nombre de pertes enregistrées par le joueur intercepteur n'intervient pas, tout comme celui des escorteurs pour le joueur des forces terrestres.

Julien Caporal



*Avant toute chose, nous aimerions remercier tous les joueurs d'**Air Force** qui nous ont écrit, suite à notre appel lancé dans **GRAAL** n°2. Nous invitons tous ceux qui désirent jouer à ce jeu, à continuer de nous écrire de façon à compléter notre fichier et permettre de nouvelles confrontations entre joueurs.*
*A ce propos, nous vous signalons d'ailleurs que 2 tournois sur **Air Force** seront organisés en ce début d'année ; le premier aura lieu le samedi 27 février lors de la **"IVème Journée ludique de l'Astrolabe"**, et le second dans le cadre du **"3ème Salon des Jeux de Réflexion"** à la Porte de Versailles. Nous vous convions vivement à tous y participer.*

Mais chose promise, chose due ; voici donc, comme nous vous l'avions annoncé il y a maintenant deux mois, notre dossier consacré à ...

La Bataille d'Angleterre





air force

ENVAHIR L'ANGLETERRE
Après les victoires "éclair" sur la Belgique, les Pays-Bas et la France (voir scénarios proposés dans **GRAAL N°2**), l'Angleterre reste la seule puissance occidentale à s'opposer à l'hégémonie du Reich.
Dans la nuit du 5 au 6 Juin 1940 et pour la première fois depuis le début des hostilités, 30 bombardiers allemands violent l'espace aérien britannique et attaquent plusieurs objectifs stratégiques marquant ainsi d'une pierre noire, le commencement de la plus grande bataille aérienne : la Bataille d'Angleterre.
L'invasion des îles britanniques n'avait jusque là pas été envisagée sérieusement, d'une part parce que personne en Allemagne n'avait espéré une victoire si rapide sur la France et d'autre part, parceque Hitler pensait pouvoir traiter avec les Anglais une solution négociée mettant fin au conflit, traité qui, une fois signé lui permettrait de s'attaquer à son ennemi de toujours : l'U.R.S.S. Tant et si bien qu'à partir de cet instant, toute la politique du Reich visa à acculer l'Angleterre, par la menace d'une invasion massive, à la nécessité de traiter.

OPERATION SEELOWE
Le 2 juillet 40, Hitler donne l'ordre de préparer une stratégie d'invasion visant les îles britanniques. Le 19, il propose au gouvernement anglais une offre de paix qui sera rejetée le 22 du même mois. N'ayant dès lors d'autres ressources, il ordonne le 31 juillet au Grand Quartier Général allemand de pourvoir à l'invasion; l'opération portera le nom de code de "Seelöwe"(Lion de mer)
Cette opération est conçue suivant une stratégie très simple qui ne reprend ni plus ni moins que les techniques de la *Blitzkrieg*.
Toutefois, cette fois-ci, une condition préliminaire devra être remplie. Afin que le débarquement puisse se passer dans les meilleures conditions et parce que la Kriegsmarine ne pourra pas résister à elle seule aux attaques conjuguées de la RAF et de la Royal Navy, **il incombe à la Luftwaffe d'acquérir la maîtrise du ciel au-dessus de la Manche et du Sud de l'Angleterre.**

L'EQUILIBRE DES FORCES
A la veille de la grande offensive, l'Allemagne dispose dans ce secteur de 3 flottes aériennes :
- La Luftflotte II basée en Allemagne, en Hollande, en Belgique et dans le nord de la France sous les ordres du Maréchal **Kesselring.**


Ⓐ

- La Luftflotte III basée dans l'ouest de la France et sous le commandement du Maréchal **Speerle.**
- La Luftflotte V basée au Danemark et en Norvège, aux ordres du général **Stumpff**, qui tiendra immobilisées de nombreuses escadrilles de chasse anglaises dans le nord de l'Angleterre alors qu'elles auraient été plus utiles au sud.
Au total, la Luftwaffe pouvait donc aligner près de 3000 avions : 1400 bombardiers (He 111, Ju 88 et Do 17), 280 bombardiers en piqué (Ju 87b), 800 Bf 109.E, 300 Bf 110 plus environ 300 avions de reconnaissance.

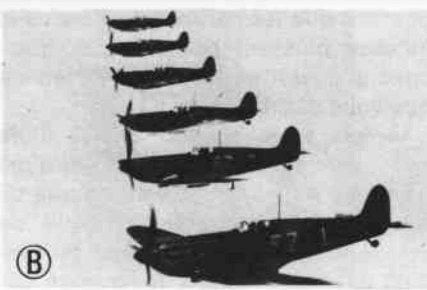
De son côté, le 11 aout 1940, la RAF ne pouvait opposer à cette profusion d'avions allemands que 704 chasseurs modernes - Spitfire et Hurricane - plus une escadrille de biplans Gloster Gladiator et 2 escadrilles de Boulton Paul Defiant.
Les Anglais allaient donc se battre à moins de 4 contre 1 !

LES ZINCS
Tous les avions qui ont combattu lors de la Bataille d'Angleterre sont entrés dans la Légende. Qui n'a pas entendu parler des Spitfire, Hurricane et autre Messerschmitt. Mais êtes-vous bien sûrs de connaitre leurs forces et leurs faiblesses?

Les chasseurs du Fighter Command

Le Spitfire MkI
Plus que tout autre, il reste le symbole de la Bataille d'Angleterre. Adversaire privilégié du Messerschmitt 109.E, il était le chasseur britannique le plus moderne et le plus performant, piloté par les meilleurs pilotes de la RAF.
Lorsque l'on étudie ses caractéristiques à **Air Force**, on s'aperçoit qu'elles sont très voisines de celles du Me 109.E. Le Spit devient plus maniable à partir de 10.000 pieds. Du point de vue moteur, les Spitfire sont handicapés par un relatif manque de puissance surtout aux très basses et aux très hautes altitudes. Ceci explique aussi que l'avion grimpe plus lentement que son adversaire direct. Le demi-tonneau demandera beaucoup de patience au pilote anglais, nous lui dé-

commandons donc très fortement. L'armement du Spit lui permet de tirer 4 salves à 4 hexagones de distance et avec 8 coefficients de tir.



En conclusion, le Spit I est le meilleur avion que peut opposer le joueur britannique face au Me 109.E. Par rapport à la réalité, la fiche du Spitfire a sans doute été sous évaluée. Mais si le joueur anglais est astucieux, en sachant par exemple éviter les passes frontales aux résultats désastreux, le Spit se révèle une redoutable machine de guerre qui lachera très rarement sa proie.

Le Hurricane MkI

Plus nombreux que les Spits, les Hurricanes étaient pourtant moins performants bien que très redoutables.

Dans **Air Force** cependant, la fiche du Hurricane révèle un adversaire de tout premier ordre.

La force principale du Hurricane réside en sa très grande maniabilité comparée au Spit et au 109. Il n'est pas rare qu'un pilote allemand trop sûr de lui passe du rôle de chasseur au rôle de gibier face à un Hurricane !



Son moteur et son armement sont identiques à ceux du Spitfire et présentent donc les mêmes faiblesses. Par contre, le Hurricane revendique 6 points de résistance dans les ailes. En résumé, il s'agit donc d'un bon chasseur qui bénéficie en plus d'une très nette surévaluation de ses capacités par rapport à celle de ses rivaux dans les fiches d'**Air Force**.

Les chasseurs de la Luftwaffe

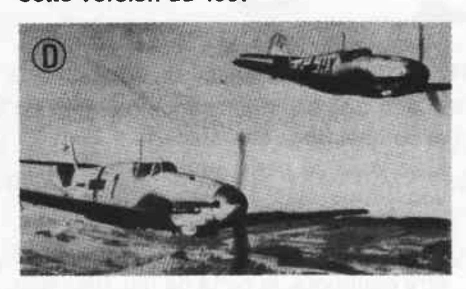
Le Me 109.E

Il s'agit là du chasseur type allemand qui combattit sur tous les fronts.

D'une maniabilité équivalente au Spitfire, le Me 109.E bénéficie en plus d'un très bon moteur qui le rend excessivement redoutable en-dessous de 5000 pieds et aux très hautes altitudes.

Cependant, dans **Air Force**, son atout principal réside en son armement : 3 canons et 2 mitrailleuses pouvant tirer jusqu'à 5 hexagones de distance et totalisant 11 coefficients de tir !

A ce propos, nous aimerions rétablir la vérité historique sur les variantes du 109.E : les caractéristiques qui figurent sur **Air Force** sont celles du Bf 109 E.3 mais il ne faut pas oublier que certaines escadrilles allemandes étaient équipées en Messerschmitt Bf 109 E.4 qui eux ne possédaient pas de canon central. En tout état de cause, si vous craignez que votre scénario ne soit par trop déséquilibré, vous pouvez utilisé cette version du 109.



Toutefois, le Messerschmitt n'est tout de même pas l'avion idéal comme en témoignent ses deux principales faiblesses. La première et je dirais la plus importante réside dans la relative fragilité de son fuselage (4 points de résistance, c'est bien peu !); quant à la deuxième, elle n'est vraiment gênante que pour les bons pilotes puisqu'il s'agit du manque de munitions. Les canons ne pourront tirer que trois salves après quoi il ne restera plus qu'à combattre fièrement avec ses 2 mitrailleuses (2 coefficients de tir) ce qui peut se révéler cependant suffisant pour achever un éclopé ou terrasser d'un coup critique l'imprudent.

De toute façon, mieux vaut ne pas vous le cacher, le Me 109.E est mon préféré.

Le Me 110.C

Il est des quatre avions étudiés ici, le moins performant.

Issu de la volonté de créer à la fois un chasseur et un bombardier capable de se défendre seul, loin à l'intérieur du territoire ennemi, le Me 110 sur qui on fondait de grands espoirs se révèla bien vite incapable d'assumer l'une ou l'autre de ces taches.



Malgré son armement redoutable (10 coefficients de tir), sa très faible maniabilité en fait un bien piètre chasseur. Face à un bon pilote anglais, le 110 aura toutes les peines du monde à se mettre en position de tir. Par contre, il se révèlera être une cible idéale (silhouette de +3 peu maniable) ; son armement défensif composé d'une mitrailleuse à 1 coef. de tir se montrant bien insuffisante pour repousser l'agression des chasseurs ennemis. Autant dire que le plus souvent, les 110 ne reviendront de mission que grâce à la maestria de leurs pilotes, à leur forte capacité d'encaissement et à leurs 2 moteurs.





COMMENT JOUER UNE CAMPAGNE D'AIR FORCE ?

Tout d'abord, il vous faut regrouper autour de vous un maximum de joueurs - débutants ou non - et les motiver. Chacun d'entre-vous sera responsable d'une escadrille qui selon votre choix appartiendra à la RAF ou à la Luftwaffe. Pour vous aider, nous avons reproduit dans cet article leurs ordres de bataille dans le secteur le plus chaud du conflit. Maintenant que vous voilà promu chef d'escadrille, il va vous falloir créer vos pilotes, une vingtaine par escadrille, et tirer leurs caractéristiques.Mais attention, il ne serait



pas raisonnable de commencer à jouer avec une escadrille uniquement composée d'As à 20 victoires. Aussi nous préconisons de ne tirer leurs caractéristiques qu'à 3 de vos pilotes si vous êtes anglais et à 5 si vous êtes allemand ; les autres seront considérés comme des novices (-2 sur la colonne de tir mais pas de malus quant aux manoeuvres tout de même). Vous voilà maintenant aux commandes d'une escadrille flambant neuve qui n'attend qu'une chose : se mesurer au combat. Mais avant de vous envoler vers la gloire n'oubliez pas de bien tenir à jour le carnet de votre escadrille : nombre de sorties, palmares, pertes, pilotes prisonniers etc. Car ne vous y trompez pas, c'est bien une campagne que vous allez jouer et vos pilotes deviendront bientôt une autre partie de vous-

même. Une dernière chose avant le décollage ; n'hésitez pas à cultiver l'art du détail pour rendre votre partie la plus réaliste possible : quand nous jouons, nous avons tous nos préférences et surtout nos réputations. Vous verrez bien vite que dans un camp comme dans l'autre il se créera naturellement des automatismes, tel joueur sera spécialisé dans le maniement des bombardiers, tel autre dans la protection de ces mêmes bombardiers, celui-ci encore préferera se mesurer aux Hurricane et celui-là aux Spitfire. Des équipes se formeront et des haines ancestrales verront le jour (l'apanage du wargamer...Hé,hé!) : *"Encore cet en... d'Alfred Zieberman à la tête du I/JG II; cette fois-ci il ne m'échappera pas !"* disait le regretté Flying Officer Winston Chance.

Vous êtes peut-être étonné que ces deux pilotes aient pu se reconnaitre? Et bien c'est tout simplement que pour rajouter du piment (à un jeu qui n'en manque déjà pas), chaque pilote qui atteint le seuil respectueux d'As (pilote à 5 victoires) se doit de peindre sur son avion un signe distinctif, qui comme son nom l'indique le distinguera de la masse grouillante des pilotes novices. Or il se trouve que le vénérable Hauptman Alfred Zieberman s'enorgueillit de piloter un superbe 109.E sur le fuselage duquel est représentée une vue de l'Angleterre pourfendue en son centre par une gigantesque hache laissant apparaitre un flot de sang qui se déverse par l'intermédiaire de la Tamise, tout le long du sus-dit 109 (Comment cela, ce n'est pas un signe distinctif..!).



Blasons des JG 26, JG 1, JG 2 et IV/JG 51.

Comme vous le voyez, le tout est d'y mettre une saine ambiance d'émulation et de chaude ... camaraderie !

Mais voilà, je parle, je palabre et vous, vous vous êtes déjà envolé aux commandes de votre zinc.

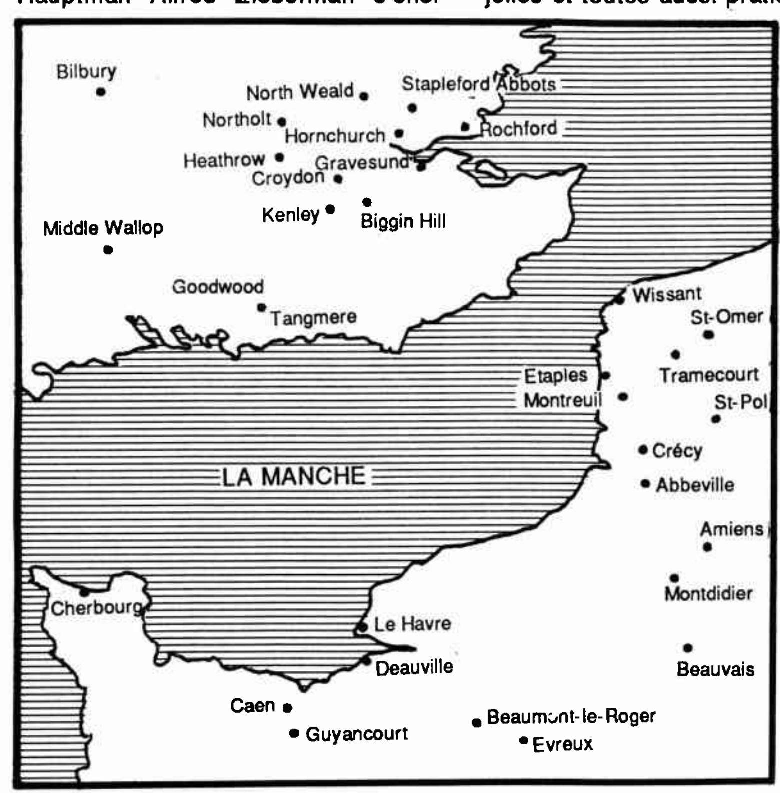
Premier problème auquel vous allez être confronté, la carte de jeu. Bien que très pratique, la carte proposée dans la boite d'**Air Force** est loin d'être idéale pour le réalisme d'un combat aérien digne de ce nom. Nous vous conseillons d'utiliser d'autres cartes plus jolies et toutes aussi pratiques comme celles de Squad Leader, de Flight Leader (bien que les hexagones y soient un peu petits) ou même d'Okinawa et autres jeux du même genre pourvus que les cartes soient belles et qu'elles puissent présenter un quelconque intérêt en fonction du scénario que vous désirez jouer.

Une fois votre support choisi, il ne vous reste plus qu'à fixer les quelques points de règles qui suivent : durée du scénario ou limite géographique de poursuite des avions, altitude du plafond nuageux, liaisons radio entre escadrilles, règles de repérage et aide radar, localisation du champ de bataille afin de prévoir ce que deviendront les pilotes qui auront dû sauter en parachute (la Manche est à tout le monde mais qu'elle est vaste...) et enfin définir les missions de chacun (pas question qu'une escadrille dont la mission est de protéger les bombardiers aille se frotter aux chasseurs ennemis qui sont déjà engagés là-bas sous prétexte qu'il y a des points de victoire faciles à gagner).

Voilà, maintenant vous savez tout. La réussite de votre partie ne dépend plus que de vous et de vos pilotes.

BONNE CHASSE !

Didier Jacobée



Ordre de bataille le 13 août 1940 à 9h

LUFTWAFFE

LUFTFLOTTE 2. Generalfeldmarschall Albert KESSELRING			
Fliegerkorps I . Gen. Oberst U. Grauert. Beauvais			
I/KG 1	He 111H	Montdidier	Maj. Maier
II/KG 1	He 111H	Montdidier	Obstlt. Kosch
Fliegerkorps II. Gen. B. Lörzer. Gand			
II/StG 1	Ju 87B	Pas de calais	Hptm. Keil
IV/LG 1	Ju 87B	Tramecourt	Hptm. Von Brauchitsch
Epr.Gr 210	Bf 109E/110C	Calais	Hptm. Rubensdörffer
Jagdfliegerfuhrer 2. Gen. Maj. Osterkamp. Wissant			
Stab JG 51	Bf 109E	Wissant	Maj. Mölders
I/JG 51	Bf 109E	Wissant	Hptm. Brüstellin
II/JG 51	Bf 109E	Wissant	Hptm. Matthes
III/JG 51	Bf 109E	St-Omer	Maj. Trautloft
I/LG 2	Bf 109E	Calais	Maj. Trübenbach
II/ZG 26	Bf 110C	Crécy en Ponth.	Hptm. Von Rettburg
II/ZG 76	Bf 110C	Abbeville	Hptm. Groth
LUFTFLOTTE 3. Generalfeldmarschall Hugo SPERRLE			
Fliegerkorps V . Gen Lt Ritter von Greim. Villacoublay			
Stab KG 54	Ju 88A-1	Evreux	Obstlt. Höhne
I/KG 54	Ju 88A-1	Evreux	Hptm. Heydebrock
Fliegerkorps VIII . Gen.Maj. von Richthofen. Deauville			
Stab StG 77	Ju 87B	Caen	Maj. von Schönborn
I/StG 77	Ju 87B	Caen	Hptm. Lichtenfels
II/StG 77	Ju 87B	Caen	Hptm. Pleweg
III/StG 77	Ju 87B	Caen	Hptm. Böde
V/LG 1	Bf 110C	Caen	Hptm. Liensberger
Jagdfliegerführer 3 . Obst. W.Junck. Cherbourg			
Stab JG 2	Bf 109E	Evreux	Obst. von Bülow
I/JG 2	Bf 109E	Beaumont	Maj. Strümpell
II/JG 2	Bf 109E	Beaumont	Maj. Schellmann
III/JG 2	Bf 109E	Le Havre	Maj. Mix
Stab JG 53	Bf 109E	Cherbourg	Maj. Cramon
I/ZG 2	Bf 110C	Amiens	Hptm. Heinlein
II/ZG 2	Bf 110C	Guyancourt	Maj. Carl

FIGHTER COMMAND (localisation, N° d'escadrille, type d'avions : S pour Spitfire et H pour Hurricane)

GROUPE DIX : Bilbury 87è (H), Middle Wallop 234è (H) et 604è (S).
GROUPE ONZE : Northolt 303è et 504è (H), Heathrow 1ère (H), Goodwood 602è (H), Tangmere 43è et 601è (S), Croydon 72è (S) et 111è (H), Kenley 66è (S) et 253è (H), North Weald 249è et 257è (H), Biggin Hill 79è (S), Hornchurch 222è, 603è et 600è (S), Stapleford Abbots 46è (H), Gravesend 501è (H).

ICONOGRAPHIE : **A** Generalfeldmarschall Albert Kesselring photographié lors de la Bataille d'Angleterre alors qu'il commandait la Luftflotte 2. **B** un "Flight" (6 avions = un demi-squadron) de Spitfire. **C** un "Flight" de chasseurs britanniques Hurricane. **D** une "Rotte" (2 avions) de Me 109 en patrouille dans le nord de la France. **E** un grand espoir qui ne se réalisa pas : les des troyers Me 110 (ici, ceux du III/ZG 26. **F** Les pilotes du 310ème Squadron. Créée le 10 juillet 40, cette escadrille était entièrement constituée de pilotes Tchécoslovaques.

RuneQuest : Les Errata

Un esprit maléfique a laissé d'ignobles marques Chaotiques dans la version francaise de RuneQuest parue voici un mois. Fort heureusement Orlanth ne nous a pas abandonné : Graal et Oriflam sont en mesure de vous présenter les compléments indispensables au bon déroulement du jeu.

Erratum 1 : *Dans le paragraphe Occupations des Cultures Barbares, le Noble a été omis (p.28).*

Noble, Barbare

Les nobles vivent du travail des autres. Ils ont une valeur sociale en ce sens qu'ils coordonnent, représentent et protègent leurs sujets. Ils sont généralement connus sous le terme de Chevalier, Chef, Roitelet, Comte, Baron, Duc, Jarl, etc. Les chefs barbares gagnent souvent leurs positions par le mérite. Toutefois, certains statuts ont tendance à être héréditaires. On peut considérer, lors de la création du personnage, que le terme noble recouvre également les hauts fonctionnaires et officiels.

COMPETENCES : Equitation x 4, Lancer x 1, Baratin x 2, Eloquence x 3, Parler sa Propre Langue x 1, Parler une Autre Langue x 1, Evaluer x 2, Premiers soins x 1, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Animaux x 2, Connaissance des Plantes x 2 ou Connaissance du Monde x 2, Chercher x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme de Jet x 2, Attaque Arme 1M x 4 et Parade au Bouclier x 4, ou Attaque Arme 2M x 4 et Parade x 4.

MAGIE : Jetez 1d100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'Esprit : l'aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point supplémentaire par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie Divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu de la guerre (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut automatiquement devenir un initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : armure en cuir bouilli (3 points de protection) ; heaume (4 points de protection) ; vêtements nobles ; vêtements de laine et de lin ; arme de jet, arme appropriée, bouclier Vicking, couteau, hachette, sac, 50 mètres de corde, outre, animal de monte, amulette du dieu dirigeant, 1920 sous en biens, bijoux et babioles.

Erratum 2 : *Cette page vient se glisser entre les pages 28 et 29.*

Troubadour, Bärbare (suite)

MAGIE : Jetez un D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'Esprit : votre aventurier reçoit 1D3 points de sort à l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie Divine : les parents de votre aventurier adorent le dieu voleur ou la déesse de la lune (voir chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut devenir automatiquement un initié de ce dieu ou de cette déesse qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit alors l'expérience d'un Initié et celle de son occupation actuelle.

EQUIPEMENT : un instrument de magie bon marché, 5 sous en monnaie, 25 sous en babioles, vêtements de laine et de lin, couteau, hachette, sac, amadou ou instrument à feu, corde de 50 mètres , couverture, un costume si approprié.

Occupations des Cultures Civilisées

Ces cultures sont caractérisées par la présence de gouvernements centraux qui collectent régulièrement des taxes et qui ont substitué à la classe de guerriers semi-héréditaires une armée rétribuée. On peut y trouver de grandes cités, des sorciers, des marines de guerre, des dynasties royales, des voleurs professionnels et des ingénieurs civils. A titre d'exemple, on peut citer comme cultures civilisées les royaumes Séleucides, les empires Perse et Romain, la Chine Impériale, l'Egypte dynastique, le Japon féodal, l'Empire Inca , les Melnibonéens de Moorcock, les Stygiens d'Howard, les Condoréens de Tolkien, les Lankhmarites de Leiber et la plupart des habitants des Contrées des Rêves de Lovecraft.

Sorts suggérés pour les civilisés

Les aventuriers civilisés utilisent la magie divine ou la sorcellerie. Les personnages pratiquant la magie divine devront choisir les sorts de Guérison Blessures (une ou

plusieurs utilisations), Dispersion de la Magie ou Blocage Spirituel, et Lien Mental. Si les sorts de magie spirituelle du culte sont disponibles, choisissez d'abord le sort de Soins, puis un sort d'attaque (Disruption, Confusion, Démoralisation) et enfin un sort défensif. La chance de base en magie divine est toujours de 100%.

Les sorciers devront apprendre en premier lieu des sorts d'attaque (Suffocation, Drainer, Paralysie) puis Traiter les Blessures et enfin des sorts défensifs (Résistance aux Sorts, Résistance aux Dégats ou Résistance Spirituelle). La chance de base en sorcellerie est toujours égale à 1D6 augmenté du modificateur de magie du personnage.



Tableau des Occupations Civilisées

Jetez un D 100	Occupations des parents
01	Adepte sorcier (voir l'occupation civilisée Apprenti sorcier)
02-06	Artisan
07	Troubadour
08-66	Fermier
67	Guérisseur
68-77	Eleveur
78-79	Marchand
80	Noble
81-82	Prêtre (consultez l'occupation civiliseé initié)
83-92	Marin
93	Scribes
94-98	Soldat
99-00	Voleur

Adepte Sorcier, Civilisé

Tous les apprentis sorciers sérieux désirent devenir adeptes. Un adepte a prouvé sa valeur, est libre de voyager et d'expérimenter le monde et de perfectionner sa connaissance des arcanes.

ACCEPTATION : un aventurier dont les parents étaient sorciers devra utiliser l'occupation Apprenti civilisé pour connaître ses compétences, sa magie et son équipement. Un apprenti peut tenter de devenir Adepte s'il possède 75% minimum dans un rituel ou une compétence de connaissance, dans deux compétences de sorcellerie et dans deux sorts de sorcellerie. Le joueur devra alors réussir un jet de pourcentage sous le POU x 2 du candidat afin que le maître reconnaisse l'aventurier comme un adepte.

COMPETENCES : Baratin x 2, Eloquence x 2, Chanter x 1 ou Jouer d'un Instrument x 1, Parler une Autre Langue x 2, Artisanat (n'importe quelle substance) x 1, Evaluer x 1, n'importe quelle Connaissance x 4 ou n'importe quel Rituel x 5, Lire et Ecrire sa Propre Langue x 2, Inventer x 2, Compétences de Sorcellerie (à diviser selon le désir du joueur) x 5, sorts (à diviser selon le désir du joueur) x 7, Attaque Arme 1M x 1, Parade Arme 1M ou Parade au Bouclier ou Esquiver x 2.

MAGIE (Sorcellerie) : 1D3 sorts et un gain de un point de POU par année.

EQUIPEMENT : vêtements fins, vêtements de laine et de lin, matériel d'écriture, parchemins et manuscrits, astrolabe, almageste, 80 sous en monnaie et biens divers pour une valeur de 400 sous, couteau, bâton, sac, animal de bât, 50 mètres de corde, instrument à feu, amadou.

Apprenti Sorcier, Civilisé

L'apprenti sorcier aide son maître adepte dans l'accomplissement de ses devoirs. En retour, l'adepte sorcier lui rèvéle les secrets de la manipulation de sorts. Les Apprentis sont de loin le type de sorciers le plus commun et la plupart des gens ne les distinguent pas entre eux. Les Apprentis et les adeptes sont des sorciers et tous deux accomplissent des choses merveilleuses.

De nombreux univers ne contiennent que des sorciers de niveau Apprenti. En effet, la connaissance d'une sorcelerie plus élevée a été restreinte, perdue ou oubliée.

ACCEPTATION :

(1) Si les parents de l'aventurier étaient sorcers, il sera automatiquement accepté comme apprenti à l'âge de 15 ans. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement décrit ci-dessous pour compléter le personnage. Référez--vous ensuite à l'Adepte civilisé ; si votre Apprenti remplit les conditions nécessaires, il sera automatiquement accepté comme Adepte sans avoir besoin d'effectuer un jet de dés.

(2) Si les parents de l'aventurier n'étaient pas sorciers, il devra remplir les conditions suivantes pour être accepté. On ne peut être candidat qu'une fois par an.

1. Avoir un modificateur de magie d'au moins 10%.
2. Connaître les compétences : Lire sa Propre Langue, Connaissance du Monde et Intensité à 25% ou plus.
3. Lancez tous ces sorts de Magie Divine si nécessaire.
4. Le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU x 3 du personnage.
5. Sacrifier 1 point de POU au maître du candidat ou à son familier.

COMPETENCES : Lancer x 1, Eloquence x 2, Chanter x 2 ou Jouer d'un Instrument x 2, Parler une Autre Langue x 1, Artisanat (substance spécifique) x 1, une Connaissance x 3 ou une Compétence de Rituel x 3, Lire et Ecrire sa Propre Langue x 3, Inventer x 2, Intensité x 2, n'importe quelle autre Compétence de Sorcellerie x 4 (diviser selon le désir du joueur), Sorts x 9 (diviser selon le désir du joueur), Attaque au Poing x 1, Parade Arme 1M ou Parade au Bouclier ou Esquiver x 1.

MAGIE (Sorcellerie) : 1D3 sorts à l'acceptation ; tous les apprentis reçoivent 1 sort de sorcelerie commun par année.

EQUIPEMENT : matériel d'écriture, 1D10 sous en monnaie et 20 sous en biens divers, calepin, afin d'y noter ses rêves, vêtements de laine et de lin, couteau, sac, instrument à feu et amadou.

Artisan, Civilisé

Les artisans fabriquent des objets destinés au troc ou à la vente. Les artisans civilisés se spécialisent dans un secteur de l'artisanat pratiqué. Ils ont donc un volume de production plus important mais leur travail peut être moins satisfaisant.





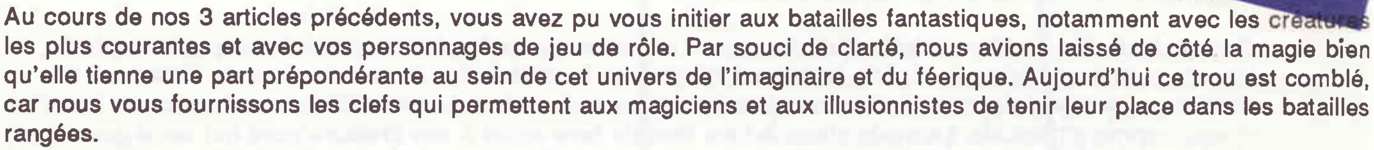
Dans la forêt des druides : la forêt était menacée. Les forces du mal avaient contaminé une partie des bois ; les arbres commencaient à dépérir, lentement rongés par la malédiction ils pourrissaient de l'intérieur. Les druides se réunirent dans un lieu consacré et tinrent conseil ; même le vieux Chulain vint, sous sa forme d'ours comme d'habitude. La seule chose à faire était de faire appel à une créature pure qui seule pourrait aider les druides à vaincre. Après une fervente invocation un pégase d'une blancheur aveuglante vint se poser dans le cercle sacré. L'espoir pouvait renaitre.

Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décor : Poly et Stirène.





Magiciens & illusionnistes



Au cours de nos 3 articles précédents, vous avez pu vous initier aux batailles fantastiques, notamment avec les créatures les plus courantes et avec vos personnages de jeu de rôle. Par souci de clarté, nous avions laissé de côté la magie bien qu'elle tienne une part prépondérante au sein de cet univers de l'imaginaire et du féerique. Aujourd'hui ce trou est comblé, car nous vous fournissons les clefs qui permettent aux magiciens et aux illusionnistes de tenir leur place dans les batailles rangées.

La magie, cet art difficile, n'est maitrisée qu'après de nombreuses années de labeur astreignant. De surcroit, pour déchainer les forces obscures inaccessibles aux communs des mortels, le jeteur de sorts doit parvenir à un état de concentration tel, et procéder à des rites si complexes, que l'utilisation de la magie pendant une bataille est très restreinte. De plus, la puissance autant que la qualité même des sorts dépendent du degré de maitrise atteint par le mage, il faut donc en tenir compte. Enfin, quand des milliers de créatures s'affrontent, seule la magie de masse qui affecte de nombreux individus ou des surfaces considérables a une quelconque utilité.

C'est à partir de ces postulats élémentaires que les adaptations qui suivent vous sont proposées. Si elles concernent avant tout les magiciens et illusionnistes du jeu "Donjons et Dragons", les autres jeux de rôle peuvent s'adapter aisément :

NIVEAU ATTEINT EN DONJONS ET DRAGONS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
NIVEAU EN JEU DE GUERRE = NOMBRE DE SORTS UTILISABLES	1			2			3		4		5		6	7
NIVEAUX DE SORTS UTILISABLES EN JEU DE GUERRE	I				II				III			IV		V
RESISTANCE	10					15					20		25	

REMARQUES COMPLETANT LE TABLEAU

- A chaque niveau de sort correspond une liste que vous trouverez à la fin de l'article. Le mage choisit librement ou d'un commun accord avec son adversaire les sorts qu'il est abilité à connaitre. Pour les personnages ayant progressé au cours d'aventures, il est recommandé de ne se servir que de ceux qui sont équivalents au contenu de son livre de magie. A remarquer qu'un mage spécialisé dans les sorts individuels se trouvera immanquablement défavorisé en bataille face à un confrère passé maitre dans les sorts de masse. Il est donc normal que pour le même niveau de maitrise, certains mages soient infiniment plus efficaces que d'autres.
- Le nombre de sorts utilisables, c'est-à-dire mémorisables, comprend tous les niveaux de sorts déjà accessibles au mage : Un mage niveau 5 peut retenir et utiliser 5 sorts de niveau I à IV. S'il parait bien faible par comparaison avec la quantité que peuvent connaitre les personnages de jeu de rôle, c'est simplement qu'au cours d'une bataille, plusieurs jets de sorts identiques sont nécessaires avant de produire un effet notable : 1 seule boule de feu, même lancée par un magicien de très haut niveau ne cause que quelques pertes dans une unité de 1000 hommes, et par conséquent, les sorts de bataille prennent déjà en compte l'aspect cumulatif des sorts.
- La résistance représente le nombre maximum de pertes que peut subir un mage de ce niveau avant d'être tué. Ces pertes sont amputées d'une certaine valeur après chaque tir subi ou chaque combat engagé, de même qu' après chaque lancement de sort. Attention : Au minimum, un mage-guerrier a 20 en résistance.

CARACTERISTIQUES COMMUNES AUX MAGICIENS ET ILLUSIONNISTES

- Le mage est représenté par 1 figurine soclée de la même façon qu'un fantassin en ordre lâche, LMI, (2 cm de front sur 3 cm) dont il adopte tous les avantages et les restrictions en mouvement, ou par 1 figurine de combattant-héros s'il en est un (voir GRAAL n°2).
- Parce qu'un mage a toujours quelques sorts individuels pour se protéger, il est considéré face aux tireurs adverses comme l'équivalent d'un fantassin en ordre lâche sans armure (LMI) avec bouclier, et au combat comme un LMI sans bouclier. Il possède aussi des sorts dont les effets seront assimilés à la fronde pour le tir.

A la place de tout ceci un mage-guerrier dispose des protections et armes choisies (voir GRAAL n°2).
- Le mage a donc une résistance variable selon son niveau, et est tué dès que celle-ci atteint 0 ou moins. Mais il peut être blessé si le nombre de pertes reçues par le tir ou le combat pendant 1 période de jeu, et multiplié par le résultat d'un dé à 6 faces normal, est supérieur ou égal aux pertes qu'il pourrait encore recevoir avant de trépasser.
ex : 1 mage de résistance 10 vient de recevoir 4 pertes par le tir. Il jette 1 dé à 6 faces et obtient 2. Ce résultat multiplié par les 4 pertes est égal à 8. Or il lui reste 6 pertes à recevoir avant d'être tué, donc moins que 8, il est donc blessé. Si le résultat du dé avait été 1, il serait indemne.
- Le mage a le statut d'un combattant irrégulier de classe C de moral, sauf s'il est Guerrier, auquel cas ses caractéristiques sont celles du Héros.
- Pour chaque mage de niveau IV ou plus, ajouter 10% au total des points de reconnaissance de l'armée à laquelle il appartient.
- Le mage ne peut jamais être général sauf s'il est Héros (GRAAL n° 2)
- Un mage-guerrier est incorporé dans une unité combattante comme l'est un Héros.
Un mage non guerrier reste indépendant tout au long de la partie de la même façon qu'une figurine de général.
- Le coût du mage est celui de la figurine représentée plus 20 points par sort mémorisé, plus 30 points par école de magie pratiquée.
ex : Un mage tout à la fois magicien avec 3 sorts, et illusionniste avec 4 sorts, ne possédant pas d'objet magique, coûte 3 points de base + 90 points en tant que magicien + 110 points en tant qu'illusionniste, soit 203 points.
ex 2 : Un mage-guerrier, magicien avec 2 sorts, et Héros Irrégulier A de niveau 1, à cheval, en armure, avec bouclier et lance, ne possédant pas d'objet magique coûte 70 points en tant que mage, + 20 points en tant que Héros soit 90 points.

CAS PARTICULIER

Le personnage du Ranger dans "Donjons & Dragons" peut avoir des sorts quand il atteint un haut niveau de maitrise. Les sorts druidiques seront traités dans un futur article, mais pour ceux de magicien, considérez qu'un Héros-Ranger de niveau 3 et au-delà est magicien de niveau I.

LANCEMENT DES SORTS

La description de chaque sort et de leurs effets est détaillée dans la liste qui suit. En dehors de ces particularités, la procédure du lancement du sort est la même pour chacun.
- Le mage ne lance qu'un seul sort par période de jeu.
- Avant la bataille, après le déploiement des troupes, le mage peut lancer un sort non offensif.
- Les sorts à lancer sont déclarés pendant la phase de déclaration de charge. Leurs effets s'appliquent immédiatement après.
- Un mage ne peut à la fois déclarer une charge et un lancement de sort. Seul un guerrier-mage peut déclarer des charges.
- Un mage hors de combat, ou en mêlée, ou en désordre ne peut lancer de sorts.
- Au moment de la déclaration de lancement de sort, la cible ou l'aire d'effet doit être visible par le mage.
- Tout sort déclaré lancé disparait de la la mémoire du mage.
- Lancer un sort occasionne de la fatigue et diminue le pouvoir du mage. C'est pourquoi un certain nombre de pertes, variables selon les sorts, sont à déduire de la résistance du lanceur au moment de la déclaration du lancement.
- Un sort qui provoquerait assez de pertes pour amener la résistance du mage à O ou moins ne peut être lancé.
- Tout corps de troupe ou personnalité subissant des effets négatifs par la magie déduit 2 points aux tests de moral par sort l'affectant, et à condition que les manifestations magiques aient été perçues durant la période du test.

Michel Gauthey



SORTS DE MAGICIENS

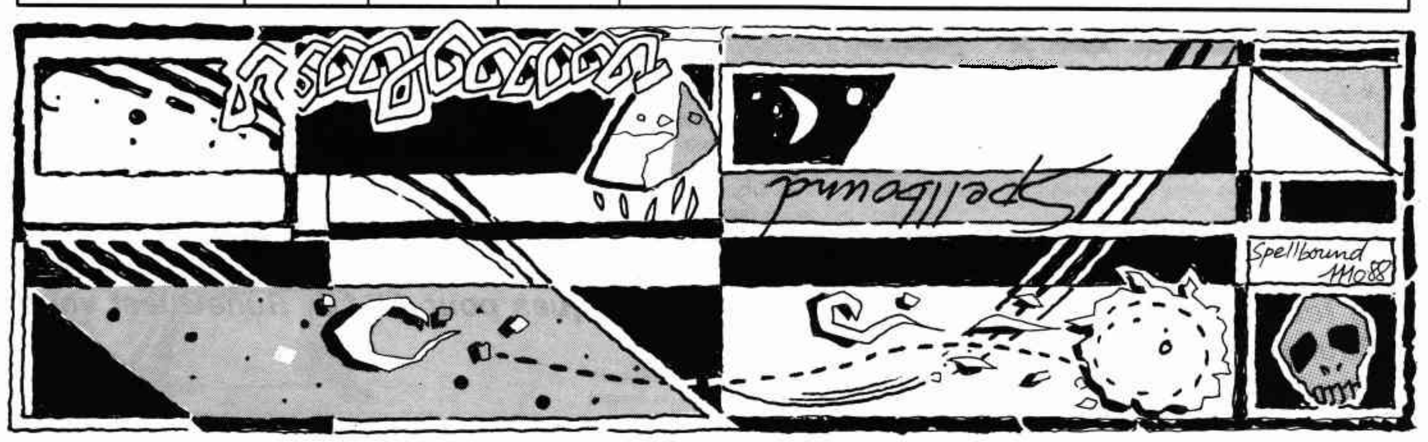
SORT	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DU SORT
BROUILLARD	I	480 pas	1 tour	Apparition d'un brouillard de 20 pas de rayon limitant toute visibilité à 100 pas pour les troupes situées à l'intérieur, ou à l'entrée du nuage pour les autres.
GAZ	I	120 pas	1 tour	Apparition d'un nuage de 30 pas de rayon désorganisant et stoppant toute créature y entrant. Par la suite le ralliement est obligatoire.
INVISIBILITE	I	contact	spécial	Le mage ou 1 créature quelconque au contact du mage devient invisible jusqu'à ce qu'il tire, charge, ou entre en contact, par hasard. En réapparaissant le mage ou la créature cause la surprise. Invisible, le mouvement se fait par écrit.
LUMIERE	I	200 pas	1 tour	Ce sort annule celui d'OBSCURITE. Un corps de troupes ou une personnalité visée par le sort est désorganisé.
MESSAGE	I	400 pas	immédiat	Un général-magicien-guerrier ou un général placé à côté du mage peut envoyer à toutes les unités et corps de troupes sur la trajectoire du sort un contre-ordre appliqué le tour prochain.
OBSCURITE	I	200 pas	1 tour	Apparition d'une zone de noir absolu de 20 pas de rayon qui diminue de moitié le mouvement de quiconque y pénètre et le désorganise. Ce sort annule celui de LUMIERE.
OBSTACLES	I	80 pas	2 tours	Dans un bois, sur un rayon de 40 pas, toute créature de taille humaine divise par quatre son mouvement. Une créature plus grande le divise par deux.
RUMEUR	I	1 flanc	1 tour	Venant d'un flanc situé à moins de 400 pas de l'ennemi une rumeur d'armée en marche oblige toute unité ennemie à moins de 250 pas du bord de table à faire face au danger potentiel.
SOMMEIL	I	300 pas	spécial	Cinq figurines d'humanoides vivants dont les socles sont en contact, ou 1 héros ou 1 mage s'endorment sur place jusqu'à ce qu'une autre figurine vienne au contact les réveiller. Les figurines rallieront durant le tour. Un corps de troupes dont certaines figurines sont affectées par ce sort est désorganisé et doit rallier dès que possible mais ne perd aucune figurine du fait que celles qui dorment sont instantanément réveillées.
ANTI-MAGIE	II	480 pas	immédiat	Le sort lancé par un mage (préciser lequel) annule un sort lancé au même moment ou les effets d'un autre déjà actif.
CAMOUFLAGE	II	contact	2 tours	Le mage ou une créature à son contact ne peut subir de perte par un tir non-magique.
ENCHANTEMENT	II	120 pas	spécial	Jusqu'à 16 figurines amies ou 5 modèles ou figurines géantes deviennent invisibles dans tout élément de terrain tant qu'elles restent immobiles. Une fois en mouvement ou au contact elles cessent d'être camouflées.



SORTS	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DES SORTS
ENCHANTEMENT	II	contact	1 tour	Cinq armes de mêlée ou 5 salves de projectiles autres que l'artillerie deviennent provisoirement magiques mais sans bonus.
FOSSE	II	120 pas	1 tour	Création d'un fossé de 20 pas sur 20. Toute créature prise dedans subit les pénalités normales. Mais quand le fossé disparait toute figurine entièrement ou partiellement dedans est détruite, exceptés les créatures démoniaques ou les esprits de la terre ou autres créatures minérales.
ILLUSION	II	480 pas	spécial	Apparition d'une créature au choix qui peut se déplacer dans les limites de la portée du sort et oblige quiconque à se comporter comme si elle existait vraiment. Le mage maintient l'illusion tant qu'il ne fait rien d'autre que de se déplacer. L'illusion peut combattre mais si elle encaisse normalement les pertes qu'elle recoit, celles qu'elle inflige ne durent que le temps de sa propre existence.
MISSILE	II	480 pas	immédiat	Ce sort équivaut à un tir incendiaire de facteur 3 avec 20 figurines.
MUR	II	200 pas	2 tours	Apparition d'un mur droit de 100 pas qui s'élève dans la portée du sort. Il est infranchissable et est considéré comme obstacle visuel au même titre qu'une habitation.
OBSERVATION	II	spécial	1 tour	Le mage a la même vision que s'il était transporté dans un endroit quelconque de son choix sur la table qui ne soit pas élevé de plus d'un niveau au-dessus du terrain.
PEUR	II	240 pas	immédiat	Sur une ligne droite de 240 pas partant du mage tous les corps de troupe composés de créatures non-magiques et qui ne soient ni héros ni mages testent immédiatement leur moral avec un malus de 3. Les corps qui déclarent une charge et sont visés par ce sort ne font qu'un seul test.
PROTECTION	II	personnel	1 tour	Le mage et toute figurine de personnalité à son contact ne peuvent pas être attaqués en mêlée par des créatures invoquées ou démoniaques, ou par des morts-vivants.
ESPRIT	III	200 pas	2 tours	Apparition d'un esprit du feu, de l'eau, de l'air ou de la terre surgissant de l'élément dont il est issu ; le mage le dirige à sa guise. L'esprit est soclé sur 4cmx4cm et inflige un malus de 2 à toute créature non-magique à portée d'être chargée. Sa résistance est de 20 et il ne peut être affecté par ce qui n'est pas magique ; il désorganise comme un éléphant et combat comme un éléphant à 5 figurines ; il subit les pertes comme le SHI ; son mouvement se fait à 100 pas en appliquant les pénalités du LI sauf dans son élément où il ne subit aucune restriction ; son statut est celui d'un régulier de moral A. *Feu:* détruit au contact de l'eau ; incendie tout élément de terrain inflammable. *Vent :* à contre-vent son mouvement est limité à la vitesse du vent , autrement il n'a aucune pénalité de terrain et sa vitesse est de 200 pas. *Terre :* se détruit par un sort FOSSE et combat avec un bonus de 1. *Eau :* détruit par le sort EVAPORATION et au contact d'un incendie, il ne peut s'éloigner à plus d'un mouvement de l'eau mais détruit au contact toute embarcation.
INVULNERABILITE	III	personnel	1 tour	Le mage peut encaisser 20 pertes ce tour avant d'entamer la résistance qui lui reste.
MORT	III	120 pas	1 tour	Apparition d'un nuage mortel pour toute créature non-magique sur 40 pas de rayon. Seuls les héros, les lanceurs de sort de niveau 2 ou plus et les créatures géantes ne sont pas affectés.
PASSAGE	III	contact	permanent	Le mage peut creuser un passage de 6cm de large et 30cm de long à travers une colline, un mur ou en profondeur. Pour ce faire le mage doit se déplacer lui-même de cette distance pendant ce tour. Ensuite ce tunnel est empruntable par quiconque dans les mêmes conditions qu'en habitations.
TELEPORTATION	III	personnel	immédiat	Le magicien se place où il le désire sur la table.
AURA	IV	personnel	2 tours	Le mage est protégé de toute magie dirigée contre lui ; il peut lui lancer des sorts.
DESINTEGRATION	IV	120 pas	immédiat	Destruction d'une figurine quelconque ou d'un élément de terrain (pont, 10 pas de palissade, mur de terre, 1 tour, 20 pas de mur de pierre).
EVAPORATION	IV	320 pas	1 tour	Une surface d'eau de 20 pas sur 20 disparait. La surface vidée est considérée terrain difficile.
HEROISME	IV	personnel	1 tour	Le mage part impétueusement sur l'adversaire le plus proche à vitesse de charge +20 pas et compte comme sa propre valeur +1 combattant. Son facteur aléatoire ne peut être inférieur à 1. Sa résistance augmente de 20.
METEO	IV	spécial	permanent	Le magicien détermine le temps pour le reste de la bataille à condition que celui-ci soit compatible avec le climat de la région. Il faut 1 tour avant que le temps ne s'établisse.
PROLONGATION	IV	personnel	spécial	Le prochain sort lancé par le mage durera deux fois plus longtemps sauf les sortilèges à durée immédiate.
RECUL	IV	200 pas	1 tour	Un corps de troupes recule d'un mouvement normal en s'éloignant du mage.
APPARITION	V	300 pas	1 tour	Un héros de niveau 2 apparait et charge l'adversaire désigné par le mage. Il est LHI irrégulier A avec une arme à deux mains magique et un bouclier. Il disparait après ce tour.
CHARME	V	200 pas	bataille	Un corps de troupe de non-héros, non-lanceur de sorts, qui n'est pas composé de créatures magiques ou mort-vivantes et qui n'excède pas 5 figurines ou 1 modèle change de camp.
DISPARITION	V	200 pas	spécial	Un corps de troupe complet disparait de la vue de tous ; son propriétaire note tous ses mouvements. Il ne réapparait que s'il tire, charge, ou est contacté par hasard, ce qui cause la surprise.

SORT	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DES SORTS
EPEE	V	personnel	1 tour	Une épée +3 apparait dans les mains du mage.
INVOCATION	V	40 pas	spécial	Un démon simple apparait attaquant au choix du mage un seul ennemi jusqu' à sa déroute ou sa destruction (description dans un Graal ultérieur).
NATURE	V	120 pas	bataille	Un élément de terrain difficile au choix pénalisera doublement tout adversaire sans pénaliser du tout les troupes amies.
NUAGE DE FEU	V	120 pas	1 tour	Apparition d'un nuage de 30 pas de rayon détruisant toute créature non-immunisée au feu et incendiant tout élément inflammable.
SOUHAIT	V	spécial	spécial	Le mage peut au choix : - ressusciter une personnalité pour deux tours s'il est au contact de celle-ci. - diminuer ou augmenter le facteur aléatoire de 4 points pour 1 corps de troupes ou une personnalité pour un test seulement (tir, combat ou moral). - rallier une unité déroutante où qu'elle soit.

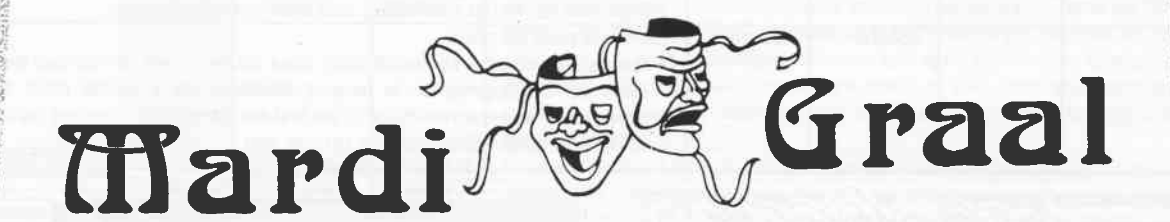






SORTS D'ILLUSIONNISTES

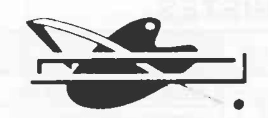
SORTS	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DES SORTS
BROUILLARD	I	120 pas	1 tour	Comme le magicien.
ILLUSION	I	480 pas	spécial	Comme le magicien.
INVISIBILITE	I	contact	spécial	Comme le magicien.
LUMIERE	I	200 pas	1 tour	Comme le magicien.
OBSCURITE	I	200 pas	1 tour	Comme le magicien.
RUMEUR	I	1 flanc	1 tour	Comme le magicien.
TRANSFORMATION	I	personnel	2 tours	Le mage se transforme au choix en un combattant ennemi isolé. Les troupes ennemies ne tiennent pas compte de sa présence et les troupes amies le considèrent comme un messager adverse avec priorité de tir applicable éventuellement.
CAMOUFLAGE	II	200 pas	spécial	Comme le magicien.
DISPERSION	II	240 pas	immédiat	Le mage annule dans la direction qu'il souhaite tous les sorts créant l'illusion qui sont à portée du sort.
IMMOBILISATION	II	240 pas	spécial	Cinq figurines de créatures non-magiques ou non-géantes ou non-héros ou non-lanceurs de sorts restent immobilisées jusqu'à l'annulation du sort par un ANTI-MAGIE, ou le bon vouloir du mage. Contactées par l'ennemi elles sont détruites ou capturées. Désorganise un corps de troupe.
MORAL	II	200 pas	spécial	Une unité ou une personnalité testera avec +/-3 au choix du mage tant que celui-ci restera immobile à portée sans lancer d'autres sorts.
PEUR	II	240 pas	immédiat	Comme le magicien.
RECUPERATION	II	contact	2 tours	Un corps de troupes ou une personnalité humaine ou humanoide peut durant le sort récupérer 30 pertes déjà subies ou en encaisser 30 sans en tenir compte. Mais après ces deux tours les pertes s'additionneront brutalement.
DESORGANISATION	III	300 pas	immédiat	Un corps de troupe frappé par le sort est désorganisé et doit rallier sauf s'il charge ou combat. Les personnalités isolées ne sont pas affectées.
OMBRE	III	40 pas	1 tour	Invocation d'une ombre qui attaque la cible désignée par le mage. L'ombre est soclée 3cmx3cm, elle a le mouvement du LI sans pénalités. Invisible à plus de 20 pas. N'est vulnérable qu'à la magie et aux créatures magiques. Le froid ne l'affecte pas. Résistance du LI avec bouclier. Attaque avec l'équivalent d'une arme à deux mains. Toute figurine d'humain ou d'animal tué par une ombre devient une ombre.
STOP	IV	120 pas	4 tours	Un corps de troupe ou une personnalité stoppe sans rien pouvoir faire, sauf se défendre s'il est attaqué ou riposter au tir, mais sans faire un quelconque mouvement.
VRAIE ILLUSION	IV	200 pas	bataille	Comme le sort ILLUSION mais celle-ci reste jusqu'à sa destruction.
ALTERATION	V	spécial	spécial	L'illusionniste peut au choix : - annuler le recul ou la déroute d'une unité au tour précédent ainsi que ses conséquences - changer par un autre élément de terrain ou simplement l'annuler - dérouter une unité au choix.
MESSAGE	V	400 pas	immédiat	Comme le magicien.
SOMMEIL	V	300 pas	spécial	Comme le magicien.



Mardi Graal

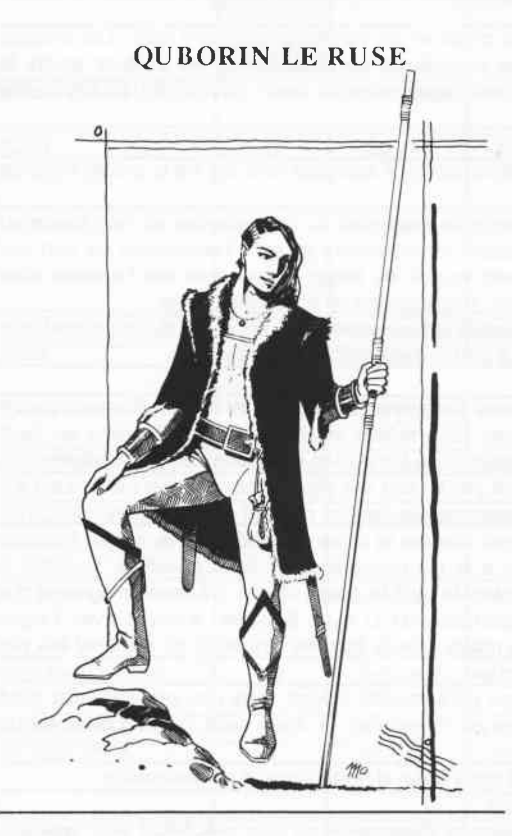
Tout Mj sait qu'une des principales "corvées" lorsqu'on écrit un scénario est la création de Personnages Non Joueurs ; c'est pourquoi nous vous en proposerons de temps en temps en donnant leurs caractéristiques pour AD&D, RuneQuest voire d'autres jeux,et en précisant leur background.







QUBORIN LE RUSE



Caractéristiques Donjons & Dragons

Voleur-Acrobate 15° - Haut Elfe ; Align : CN ; PV : 68 ; CA -3

F : 15 I : 12 S : 13 D : 20 C : 16 Ch : 20 (16)

Objets magiques cités dans le texte + Bracelets CA 3, Anneau de Protection +2.

Dit le Sphinx pour son insatiable curiosité. Maître de la Guilde du même nom.

Sa vie aventureuse avait pourtant mal commencé. Poursuivi par une malchance chronique, il lui fallut longtemps pour atteindre un professionnalisme digne de respect. Il vola peu et apprit beaucoup sur les aléas de la vie. Quand on est voleur, on ne peut compter que sur soi-même.

Mais un jour, en ayant assez de la routine, il apprit d'un Maître l'art de l'acrobatie. Depuis, sa vie a pris une autre tournure. Les coups d'éclats succédant aux coups de maître, il attira l'attention de son dieu tutélaire Erevan Ilesere (UA-p113). En sa compagnie (mais il ne le sut qu'en dernier lieu), il réussit à dérober une petite partie du trésor d'un Prince mort, gardé par une horde de morts-vivants. Depuis, il a la peur au ventre à l'évocation de ce souvenir.

Maintenant, Quborin est maître de la Guilde du Sphinx, installée sur la Côte Sauvage de Greyhawk dans la banlieue de Safeton. Il ne part plus que rarement en aventure et préfère envoyer ses voleurs en mission à sa place. Cependant, pour de grandes causes il daigne s'impliquer directement. C'est ainsi qu'il a récupéré le Codex des Plans Infinis pour le compte d'un archidémon. Pour ce faire, il tua la liche qui le gardait en l'enfermant dans un Sac de Contenance qu'il perça vivement. Après cet exploit, il se livra à la piraterie mais de bons voleurs font rarement de bons marins.

Durant sa carrière, il s'est fait de nombreux ennemis mais son art du déguisement lui a sauvé plusieurs fois la vie.

Quborin est petit mais il ne faut pas s'y fier. Il est chaussé de bottes magiques qui le maintiennent à quelques centimètres du sol, lui évitant ainsi tout contact désagréable avec d'horribles pièges. Ses armes favorites sont une épée courte de Rapidité (UA-p104) qui peut, à volonté, prendre l'aspect d'une dague, d'une épée courte ou d'une épée longue ; et un bâton qui peut varier de 30cm à 12m de longueur ; il l'utilise comme arme et comme perche de saut.

D'une beauté surnaturelle - qu'il cache en se déguisant - Quborin a une vue d'aigle et un odorat surdéveloppé.

Caractéristiques pour RuneQuest

F : 15 C : 16 T : 10 I : 13 P : 13 D : 20 A : 20 (16)

PV : 13 FAT : 31 Pts Magie : 13 SRdex : 1

compétences % : agilité (+13) : esquiver, 74 ; grimper, 85 ; sauter, 75 ; ***communication (+10)*** : ***connaissance (+3)*** : arts martiaux, 20 ; des plantes, 75 ; navigation, 60 ; ***discrétion (+7)*** : dépl. silencieux, 107 ; se cacher, 107 ; ***manipulation (+16)*** : inventer, 60 ; passe-passe, 80 ; ***perception (+8)*** : chercher, 74 ; écouter, 55 ; scruter, 80.

armes (A,+16 ; P,+13) : -épée large : A, 80 ; P, 40 ; 1d8+1+1d4 -dague : A, 65 ; P, 70 ; 1d4+2+1d4 -fléchettes : A, 95 ; 1d6+1d2.

magie (+11) : de l'Esprit (65%) ; Daredart ; Longue Vue IV.

notes : épée enchantée : matrice de Former le Métal, matrice de Hâte, matrice de 8 points de magie, condition : ne peut être employée que si l'on possède également le bâton ; bâton enchanté : matrice de Former le Bois, enchantement d'armure (50).

HELGHI GRISVENEUR



Ce grand viking d'ascendance noble naquit au IX° siècle après Jésus-Christ à Hedeby, au Danemark. Lorsque, à la mort de son père, il se vit dépouillé de ses biens par le shaman Feldnir, il dut s'exiler sur les mers et devenir, comme tant d'autres, tantôt mercenaire et tantôt ennemi de Byzance.

Helghi passa plusieurs saisons à écumer les côtes méditerranéennes ; c'est à la suite d'un naufrage qu'il fut recueilli par le forgeron Thokrin et sa fille Savrine dont il tomba éperdument amoureux.

Helghi se heurta à son destin le jour où, au cours d'un raid, il retrouva le traitre Feldnir. Avant de rendre l'âme, celui-ci déversa sa malédiction sur lui : "Ton errance sera éternelle entre les sphères de l'Univers !" ; alors, le temps se déchira et Helghi fut projeté en un autre monde pourtant similaire à la Terre.

Depuis ce jour, sans pouvoir le contrôler, il erre de plan d'existence en plan d'existence ; parfois même, ceux qu'il côtoie se trouvent entrainés avec lui, dans son errance sans fin - car la puissance de la malédiction l'a rendu immortel.

En tous ces mondes il exerça le métier des armes, toujours mercenaire, parfois capitaine d'armée ou bien voleur. Sur un de ces plans, il entendit parler de Savrine : elle aussi était frappée par sa malédiction. Il la cherche donc, mais toujours, lorsqu'il croit pouvoir la retrouver, les mondes glissent entre eux et Helghi perd de nouveau son aimée.



Il tenta souvent d'écarter la malédiction, mais sans succès, ou pire encore : lorsqu'il rencontra son esprit-loup tutélaire, celui-ci, loin de l'aider, l'affligea d'une possession démoniaque qui fit de lui un loup-garou.

Maintenant, Helghi est taciturne et pessimiste ; au cours de sa longue vie, il a appris la vanité des ambitions humaines et l'insignifiance des êtres pensants. Il garde cependant une étrange loyauté envers ceux qui lui font confiance.

Helghi est très grand, généralement vêtu de gris, il parait porter les ténèbres avec lui ; bien qu'arborant un visage jeune, ses cheveux sont gris - indice de sa lycanthropie. La seule arme qu'il affectionne est son épée Griseloup qu'il tient de ses aï eux et dont les pouvoirs mystérieux ne se manifestent qu'en de rares occasions.

O

Caractéristiques AD&D

Guerrier 10° - Loup-Garou ; Align : CN ; PV : 72 ; CA : 0 (touché seulement par des armes magiques ou en argent)
F : 18/00 I : 14 S : 12 D : 17 C : 15 Ch : 18
Bracelet de Protection, +3 ; Epée intelligente (15), "Lame de Feu" ; armure de cuir, +2 ; Anneau de Régénération Vampirique, impossible à enlever sauf de la chair morte.

Caractéristiques pour RuneQuest

F : 20 (40) C : 15 T : 17 I : 15 (8) P : 12 D : 17 A : 18
Mouvement 3 (7), PV : 16, FAT : 35 (55), Pts Magie : 12, SRdex : 2.
compétences % : agilité (+5) : esquive, 59 ; équitation, 37 ; *communication (+10)* ; *connaissance (+5)* : arts martiaux,34 ; navigation, 75 ; premiers soins, 50 ; *discrétion (-2)* : dépl. silencieux, 30 ; *manipulation (+17)* ; *perception (+9)* : écouter, 64 ; pister, 38 ; scruter, 76.
armes (A,+17 ; P,+5) : -épée bâtarde : A, 117 ; P, 70 ; 1d10+1+1d6 -dague : A, 50 ; P, 40 ; 1d4+2+1d6 -arc : A, 54 ; 1d6+1+1d3 (morsure : 1d6+1d6).
magie (+11) : Protection IV, Contrôler les Esprits de Passion.
notes : anneau enchanté : matrice de Vampirisme CON, conditions : ne peut être enlevé que de la chair morte, sort lancé automatiquement en cas de coup spécial ou critique ; l'épée Griseloup contient un esprit de magie (I : 15, P : 19) qui possède des sorts de Magie de l'Esprit utiles sur un champ de bataille ou dans des circonstances similaires (Lame de Feu, Contre Magie V, Soins III, entre autres) .

SHANADRIL



Elle fut élevée en un village de fermiers par la vieille Olk qui lui apprit à développer ses pouvoirs sur la nature - notamment les éléments. Sa mère était une dryade mais jamais la vieille ne voulut lui révéler qui était son père.

Lorsque la vieille folle fut brûlée dans sa chaumière par les villageois superstitieux, Shanadril, aigrie par la nature humaine s'isola puis revint au monde des hommes, poussée qu'elle était par sa soif de les comprendre.

C'est ainsi qu'elle chercha activement ses parents. Par l'épée qu'elle avait retirée des cendres de la maison de Olk, elle apprit que son père n'était autre que Kasilman Khan, le cruel chef de la Horde Bleue.

Cet homme était réputé invulnérable, excepté pour la main de son propre sang - c'est pourquoi il avait fait tuer tous ses enfants. Shanadril seule lui avait échappé.

Lorsque Kasilman Khan fut déchu, il devint l'un des pires bandits connus ; or le destin semblait toujours vouloir mettre en présence ce destructeur de toute beauté et sa fille amoureuse de la nature.

Shanadril, partagée entre un amour filial auquel elle aspirait depuis son enfance et une haine de cet homme maléfique, fini cependant par le tuer.

Mais d'avoir vu son père, de lui avoir parlé et enfin d'avoir versé son sang enchanté, la plongea dans un état second. Il lui arrive depuis d'être comme 'inspirée' par la volonté de Kasilman : c'est occasionnellement qu'elle réunit sous son autorité ferme des hommes sans scrupules qui n'hésitent pas à se sacrifier pour elle dans des coup de main audacieux contre les plus fameuses richesses du monde.

Depuis toujours, c'est la curiosité qui l'amène à être téméraire, elle part à l'aventure pour le petit frisson dans le dos que cela lui procure, s'émerveillant parfois des conséquences de ses propres actes.

Réservée et mystérieuse, Shanadril, bien que menue, est fort solide et agile ; elle serait par son apparence et sa façon d'être comme une brume de printemps, légère et douce, habillée de teintes pastel. Mais faut-il s'y fier ? un geste parfois, ou une réflexion vive démontrent la vivacité de son esprit.

O

Caractéristiques AD&D

Druidesse 8° ; demi-elfe ; Align : N ; PV : 36 : CA : -1
F : 13 I : 14 S : 16 D : 16 C : 15 Ch : 13
Cimeterre de Vitesse, +3 ; Bracelets de Défense, CA 3 ; Collier de Déplacement

Caractéristiques pour RuneQuest

F : 13 C : 15 T : 10 I : 15 P : 16 D : 16 A : 13
PV : 13 FAT : 28 Pts Magie : 16 SRdex : 2
compétences % : agilité (+8) : équitation, 32 esquiver, 56 ; communication (+10) : baratin, 40 ; chanter, 68 ; connaissance (+5) : des animaux, 42 ; des plantes, 66 ; premiers soins, 54 ; discrétion (+1) : dépl. silencieux, 42 ; manipulation (+13) : passe-passe, 30 ; perception (+11) : chercher, 46 ; scruter, 60
armes (A,+13 ; P,+6) : -cimeterre A, 60 ; P, 45 -dague : A, 40 ; P, 68 -dague lancée : A, 60.
magie (+14) : Sorcellerie ; Traiter les Blesssures, 43 ; Dominer les Elémentaux, 72 ; Former le Bois, 60 ; Animer le Bois, 56 ; Résistance aux Dégats, 45 ; Renforcer les Dégats, 45 ; et autres sorts au gré du MJ.
notes : collier enchanté : esprit du sort Miroir VII (INT : 7 ; POU : 15).

POURQUOI ?

Nombres de Jeux de Rôles actuels utilisent maintenant des compétences ou "Skills" en Anglais. En effet la tendance est au raffinement de l'action des aventures que nous font suivre nos maitres de Jeu. Et cela pour plusieurs raisons très simples : premièrement l'ouverture des possibilités apportées par les compétences apporte un niveau de simulation au jeu qui le rapproche du réalisme (bien plus d'actions sont offertes aux joueurs), ainsi la stase des classes de personnages à la "Donjon et Dragons" est perturbée, et chacun y trouve son compte, car si le voleur empiète un petit peu sur le territoire du soigneur en apprenant l'art de la guérison cela donne quand même plus de chances de survie, tant au groupe, qu'à l'individu livré à lui-même face à l'environnement hostile créé par le Maître.



Deuxièmement les scénarii s'étoffent, se fondent avec l'ambiance ; dans les bas quartiers sordides que nous décrit régulièrement le Maitre, on peut s'attendre à utiliser ses talents au pick-pockets, aux tours de passe-passe, son art de la filature, sa connaissance du milieu urbain.... Au lieu d'une simple rixe avec quelques bandits.

Grâce aux multiples talents ou compétences qui se présentent aux joueurs, les scénarii se compliquent, demandent plus d'attention, deviennent parfois de véritables énigmes où la force ne peut pas tout résoudre ; ainsi l'utilisation bienvenue des compétences nécessaires évite souvent de faire couler le sang. En gros, pour les joueurs, l'espérance de vie s'accroit au fur et à mesure que leurs talents se rallongent.

Troisièmement enfin, parce que l'Héroic-Fantasy ce n'est pas tout et que pour jouer à des jeux d'espionnage, de science-fiction, ou de fantastique, il fallait tout simplement autre chose qu' une simple catégorisation de créatures / personnages, de classes / métiers ou de pouvoirs. Il était nécessaire de pourvoir le joueur de compétences pour qu'il se sente à son aise dans les Univers inextricables de ces jeux.

On retrouve donc les compétences sous deux formes principales : le système de pourcentage et le système de niveau de difficulté échelonné de 1 à 20 (Tous deux offrant la possibilité de réussite simple, critique et donc géniale, ou carrément de maladresse). Dans les deux cas le maitre pourra donner des bonus ou des malus, mais nous y reviendrons plus tard.

COMPETENCES ET INCOMPETENCES

Le Personnage sort de sa coquille ou "moule préformé" et s'épanouit un peu plus ; le maitre de Jeu régularise ses actions grâce à des règles concrètes, plus d'hésitations aux questions : "Et quels dés je lance, et sous quelles caractéristiques pour franchir le précipice ? et d'abord jusqu'à quelle distance je peux sauter ?

EQUILIBRE

Bon d'accord c'est entendu, les compétences étaient nécéssaires à l'évolution du jeu et leur existence ne date pas d'hier, alors pourquoi les joueurs s'embrouillent-ils lorsqu'on leur demande de les utiliser ? Pourquoi certains trouvent-ils qu'elles ralentissent l'action d'une partie plutôt que de la faciliter ? Beaucoup trop de personnes les utilisent sans le moindre sens logique, ils caricaturent des compétences qu'ils utilisent tous les jours normalement sans y penser.

Mettons-nous tout d'abord du côté des joueurs. Voyons ensemble quelques erreurs fondamentales. Bien qu'à la création certains personnages sont plus favorisés que d'autres en matière de talents, on retrouve souvent les schémas suivants : Le groupe dans son ensemble procède à la même action, c'est à dire que tout le monde va en même temps, fouiller une pièce, tendre l'oreille, scruter l'horizon ou les environs, trafiquer une serrure, chercher un passage secret, etc. Je ne nie pas que l'action commune a de plus grandes chances de réussir que l'entreprise individuelle selon la formule "Je fais ça mieux que les autres !", mais tout simplement que tout en gardant un esprit d'equipe, il faut garder une certaine vraisemblance ; quand on a perdu les clés de sa voiture et que le plus malin qui dit savoir ouvrir les serrures n'y arrive pas, les autres copains cherchent une idée ou un téléphone pour rentrer, plutôt que d'essayer à leur tour !

Autre chose, chaque utilisation de ses compétences permet d'acroitre son expérience, mais il ne faut pas, là non plus, en abuser, seules les situations de stress (et quand le maitre est bon, on devine tout de suite ce qu'est une situation ou une ambiance stressante) donnent assez à réfléchir à un personnage pour qu'il progresse. Les joueurs ont trop tendance à prendre chaque utilisation de leurs compétences pour un gain d'expérience.

Se perdre dans les bois n'est pas dangereux, et le talent pour se diriger ne sera récompensé que si le groupe est à court de vivre, a un blessé grave ou est poursuivi par une horde de loups affamés (bien souvent terrifiants si on les utilise à bon escient).

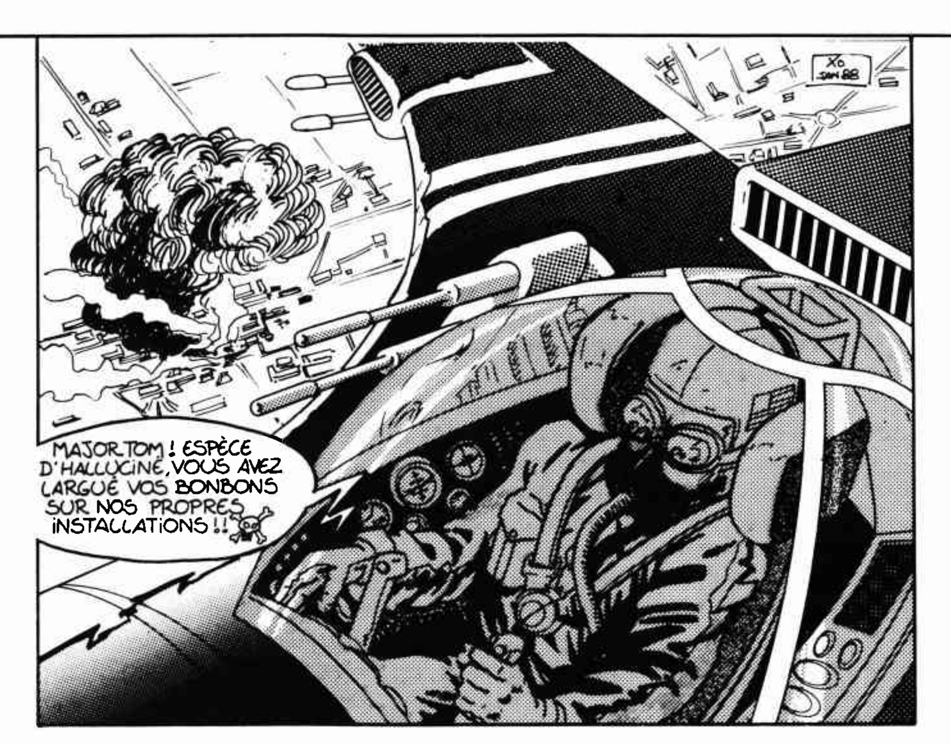
De plus l'initiative ou choix d'utilisation d'une compétence devrait plutôt incomber aux joueurs, ceux-ci ne devraient pas attendre le conseil du Maitre (lance tes dés pour essayer de distinguer quelque chose dans le noir!) Et l'initiative ça signifie aussi ne pas trop en faire ; ce n'est pas parce qu'on sait bien grimper à la corde, baratiner, évaluer les objets.... qu'il faut le faire toutes les cinq minutes (ca s'appelle de la paranoia que de lancer les dés au détour de chaque rue afin de découvrir une éventuelle filature). Tout est question d'équilibre.

Maintenant plaçons-nous du côté du Maitre (comme s'il n'en entendait pas assez comme ça !).

Grâce aux compétences celui-ci, com-

me je le disais au début, va pouvoir compliquer ses scénarii et les rendre plus humains ; aussi il est nécessaire qu'il laisse une plus grande part d'initiative aux joueurs. Si on veut mener à bien une attaque surprise d'elfes en pleine forêt il est inutile de demander aux joueurs de lancer les dés pour scruter les environs ; prenez les feuilles des personnages en début de partie et notez leurs compétences (du moins les plus importantes !), puis lancez les dés derrière le paravent (rien que ce bruit inquiètera les joueurs et constituera souvent à lui seul l'ambiance d'une forêt trop calme, d'une ruelle bien sombre, d'un silence trop compromettant dans la bouche du notable, etc.) Le maitre ne doit intervenir que pour rappeler des points de règles ou décider de l'utilisation de telle ou telle compétence. Il faut en plus qu'il profite de son droit (le bon droit !) pour ajouter bonus ou malus selon la situation pour les talents. Par exemple les trolls, créatures nocturnes, profitent de l'obscurité pour attaquer, ôtez généreusement entre 25% et 75% aux compétences visuelles des personnages ; en plus de cela c'est une nuit d'orage (le tonnerre gronde) et c'est moins 10% à l'ouie. C'est cela l'ambiance !
Les jeux à compétences sont la quatrième dimension de l'imagination, sachez en profiter. Mais pas en abuser, car c'est à vous de faire sentir le besoin de les utiliser. Les talents ne sont pas le monopole des aventuriers, donc faites-en profiter les personnages non-joueurs (PNJ) et même si leur niveau de talent n'est pas déterminé dans le scénario, décidez en ou tirez-le au bon moment, de façon à ce que cela corresponde au PNJ, à sa mentalité ou à ses capacités.







LOGIQUE D'INTERPRETATION

Le plus choquant dans l'utilisation des talents est le manque de naturel et cela est amputable tant au MJ qu'aux joueurs. Mais laissez-moi m'expliquer, avec des exemples en prenant pour référence un jeu à compétences : j'ai nommé RuneQuest (non qu'il soit l'unique, mais il a l'avantage d'être l'apanage de l'actualité). Il m'a été donné d'assister à une partie où les joueurs devaient faire un jet d'équitation pour monter à cheval ; c'est peu dire que voilà une application brute et stupide de la règle. Dans un monde d'heroic-fantasy il est déconcertant de voir les joueurs et les Maitres réagir avec si peu de logique, car ce sont quand même les jeux les plus usités. Dans le cas de l'équitation il me semble normal de ne lancer les dés que lorsqu'il faut maitriser la monture (pour sauter un obstacle, la tenir lors d'un combat...).
Et plusieurs autres exemples s'appliquent à cette règle : La conversation dans les langues peu maitrisées ne devrait pas se transformer en de véritables dissertations théologiques, l'escalade d'une falaise ne devrait pas être possible sans matériel adéquat, nager avec une armure veut dire couler (vous avez déjà essayé avec une paire de bottes ?), trafiquer une serrure ou un mécanisme nécessite un équipement spécial (Jetez votre dague à la poubelle, car même dans AD&D il est mentionné la nécessité d'une trousse à outils de voleur !), se cacher signifie souvent qu'on ne peut pas voir ce qui se passe, écrire nécessite au moins du papier et une plume (ne rigolez pas, j'ai vu des aventuriers laisser de véritables romans écrits dans le sable !), les premiers soins veulent dire bandages et non pas opérations chirurgicales sur le terrain, il est quasiment impossible de suivre une piste sur un terrain nu et rocheux, même avec 100% dans la compétence requise...
C'est faire preuve d'un manque de réalisme (ce qui est quand même un comble dans les jeux à compétences) que de s'adonner à de telles erreurs, il ne faut pas confondre jeux de rôles et dessins animés. Il faut savoir être imaginatif et se situer dans le contexte, le maitre n'a pas une place facile, que les joueurs n'hésitent pas à décrire leurs actions pour le plaisir du jeu. Il est trop courant de s'enfermer dans le résultat des dés. Je demande par exemple à mes aventuriers lorsqu'ils font des jets de baratin, ou d'éloquence, de me faire réellement du baratin ou un discours, et je ponctue leur prestation d'un bonus ou d'un malus. Il faut même laisser les joueurs commenter leurs erreurs ("Je me cache tant bien que mal derrière un fourré, mais je reste encore un peu visible !). Certaines actions requièrent des compétences multiples : sauter sur un taureau chargeant (esquive, saut et équitation), marchander un prix (évaluation et baratin), lire un parchemin magique (lire et cérémonie), etc.
Mais le réalisme a ses désavantages ; il devient vite très "lourd" de voir des aventuriers chercher des pièges tout les cinq mètres dans un corridor, de faire des jets d'escalade sur une hauteur de 200 mètres, des jets pour diriger une embarcation dans des rapides sur plusieurs kilomètres ; aussi il faut primer l'action, expliquer la perte de temps aux aventuriers (on ne traverse pas une rivière à la nage, trafique une serrure ou fait un pansement en quelques secondes !), alléger les descriptions... En fait c'est comme pour un grand voyage : L'embêtant étant de ne pas faire de rencontres du tout, de ne pas avoir d'idée des environs et du temps qu'il fait ou de subir à l'opposé le déroulement du périple heure par heure jusqu'à en avoir aussi mal à la tête qu'aux pieds.
Voilà, j'espère que ces quelques conseils vous seront utiles, n'oubliez pas qu'il faut un juste équilibre entre l'ambiance et les règles et vous serez les Maitres parmi les Maitres.

Xavier Duvet



... mais c'est bien sûr !

... mais c'est bien sûr ! est une rubrique destinée à vous aider, vous joueurs, à résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer dans l'interprétation des règles de jeu de rôles. En aucun cas les réponses que nous donnons ont valeur de loi : ce sont de simples suggestions dictées par notre expérience du jeu. Autant que possible, si vous nous posez des questions sur les jeux français, nous essaierons de nous mettre en rapport avec les auteurs. Alors surtout, si un point de règle vous pose problème, n'hésitez pas et écrivez-nous à : Graal, 35 rue Simart 75018 PARIS.

AD&D

Les dommages du "backstab" des voleurs

Pour qu'un voleur (ou un assassin) réussisse un "coup en traitre" il faut *impérativement* qu'il surprenne sa victime ; dans le cas contraire et même s'il a réussi à se glisser silencieusement dans le dos de sa cible il ne s'agit que d'une attaque normale avec le bonus habituel pour les attaques de dos : +2.

Si le voleur réussit à surprendre il bénéficie d'un bonus de +4 au toucher et multiplie ses dégats par 2, 3, 4 ou 5 suivant son niveau. Mais entendons-nous bien : on multiplie les dommages de l'arme ainsi que ses bonus magiques mais en aucun cas la force qui est simplement rajoutée après. Par exemple Vesper, voleur 6°, se glisse derrière un garde orque et le surprend : il le frappe de son épée longue (5 sur 1d8), rajoute le bonus magique de son arme (+2) et multiplie le tout par 3 = 21 Vesper possède aussi des gantelets d'ogre qui lui donnent une force de 18/100 et donc un bonus aux dégâts de 6 ; 21+6= 27, voilà le résultat final (et appréciable) de son "backstab".

Est-ce qu'un personnage triclassé ayant dans chacune de ses classes droit à 10% de bonus sur les points d'expérience les additionne, arrivant ainsi à 30% ?

Non ! Et re-non !! La bonne procédure est la suivante : les points d'expérience sont tout d'abord répartis entre les trois classes et c'est alors seulement que sont pris en compte les 10% de bonus pour chaque classe.

Est-ce que les points de constitution perdus après l'utilisation du sort "permanence" peuvent être récupérés par le repos ?

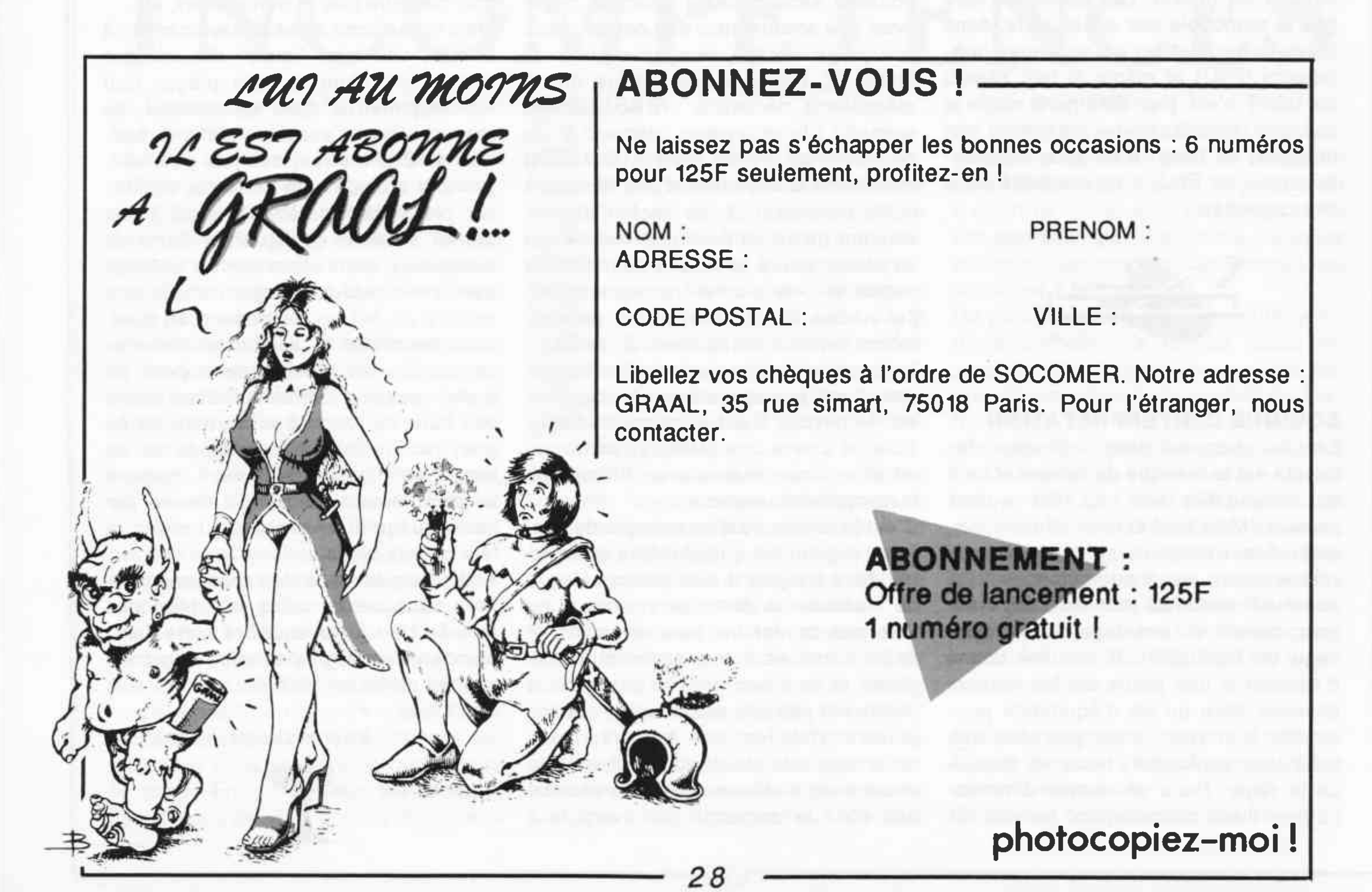
Non !!! Les points de constitution perdus ne peuvent être récupérés que d'une seule manière : par un sort de "souhait" qui permet de regagner 1 point et ce jusqu'à 16 où le sort ne fait plus gagner que un dixième de point.

Le sort "détection de l'invisibilité" permet-il de voir un être invisible ou simplement de détecter une présence?

Ce sort permet de voir sans problème toute personne ou objet invisible (sauf en cas d'invisibilité psionique) et donc de combattre sans malus.

Le sort "silence" est lancé sur le vêtement d'un magicien ; cet objet a-t-il droit à un jet de protection ?

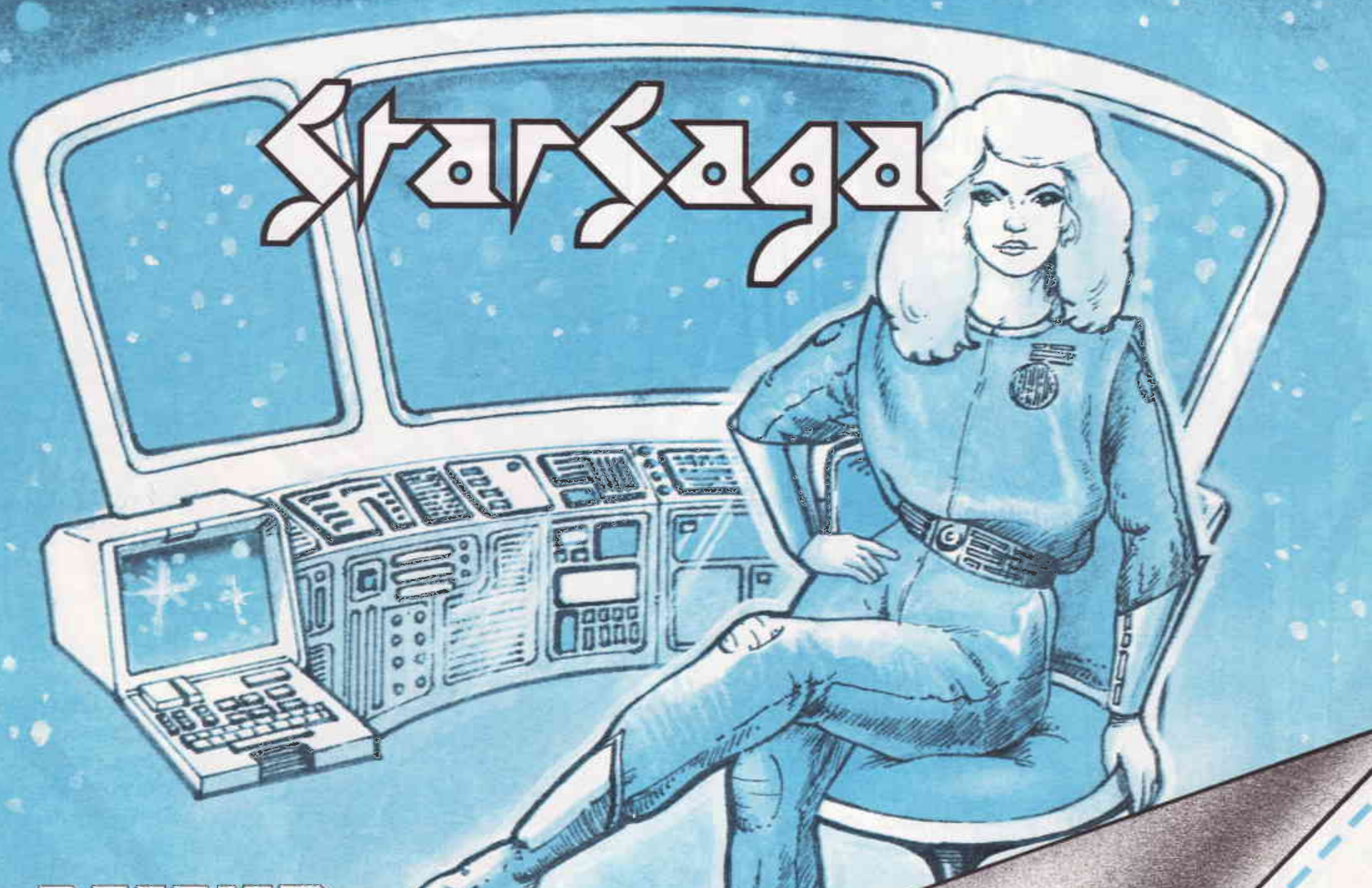
Si le vêtement n'est pas porté, non. Par contre si le mage porte le vêtement il faut tirer un jet de protection comme si le sort était lancé sur lui.



36 15 MINIP

présente

LE 1er JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL



MINIP

C'est aussi

- Le caïd
- Le dernier mot
- Le yams
- Quizz ou double,
  Plein d'autres jeux
  et la messagerie

MINIPLAY S.A.
126 Boulevard Blanqui 75013 Paris
tél: (1) 43.36.84.84

Je désire recevoir gracieusement votre poster

StarSaga

JS48

NOM

ADRESSE

TÉL







-La quête du Graal-

Brocéliande. Merlin l'Enchanteur fait les cent pas dans sa modeste demeure perdue dans la forêt. Depuis quelque temps, l'inquiétude ronge celui qui est fils d'un démon et d'une mortelle ; il hésite. Il s'est longtemps contenté de surveiller Morgane et de déjouer ses tentatives périodiques pour se débarrasser d'Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde. Mais jamais, au grand jamais il n'a envisagé que l'irrémédiable pouvait se produire, qu'elle ou l'un de ses agents, plutôt que tout autre noble chevalier, pourrait, réussirait à trouver... A cette idée qui lui traverse l'esprit pour la millième fois Merlin, inconsciemment, se hérisse et cesse son va-et-vient nerveux. Ses yeux se posent machinalement sur ce calice en terre cuite, cet objet qu'il sait n'être qu'une représentation de l'autre et qui pourtant, par un mystère inexpliqué, possède un charme mystique tel que quand il l'a trouvé, voici bien longtemps, il a cru quelques instants tenir la Sainte coupe. Et, une fois de plus, la même idée obsessionnelle l'assaille, le pousse à reprendre son interminable cheminement ; par avance des scrupules le tourmentent : est-ce la bonne solution ? Ne surestime-t-il pas Morgane ? Brusquement son indécision cesse : il saisit le calice et se dirige vers son laboratoire...

L'univers n'est pas tel qu'il nous parait être quand nous sommes sur Glorantha, les Jeunes Royaumes ou la Terre constamment menacée par les Grands anciens. Peut-être les savants de Lankhmar ont raison lorsqu'ils parlent de Nehwon comme d'une bulle qui dérive à l'infini. Les plus puissants parmi les hommes n'ignorent pas qu'il est possible de passer d'un monde à un autre et même que les conséquences d'un événement survenu dans les Terres du Milieu peuvent se faire sentir en Hyperborée.

Merlin l'Enchanteur est un magicien d'une puissance extraordinaire et son nom est connu des démons et des sorciers de bien des mondes. Néanmoins les effets du long rituel magique qu'il vient d'effectuer dans la forêt enchantée de Brocéliande dépassent ses espérances : à l'instant même, des avatars du Graal apparaissent, fragmentés, dispersés et dotés d'une incroyable aura magique ; des légendes se créent qui semblent aux hommes avoir existées de tous temps... Le conseiller du roi Arthur Pendragon sourit douloureusement : de nombreux hommes seront victimes de son sortilège mais la défaite de Morgane est à ce prix.

TECHNIQUE

Cette mini-campagne est composée de trois scénarios et est jouable avec les règles de l'Appel de Cthulhu, RuneQuest ou Stormbringer. Il suffit de posséder l'un de ces jeux pour la jouer, les systèmes de règles étant compatibles.

Les aventuriers commencent la Quête du Graal dans leur monde (la Terre, Glorantha, les Jeunes Royaumes ou votre monde particulier) mais pour l'accomplir il leur faudra passer d'un plan d'existence à un autre ; en effet à l'issue de chaque aventure ils ne trouvent qu'un morceau du Graal (qui n'est pas unique et indivisible, puisque les PJ ne courent qu'après une représentation du vrai). L'ordre des scénarios est :

- *L'Appel de Cthulhu,* RuneQuest, Stormbringer
- *RuneQuest,* Stormbringer, l'Appel de Cthulhu
- *Stormbringer,* l'Appel de Cthulhu, RuneQuest

Comme dit précédemment, les règles sont quasiment les mêmes pour les trois jeux ; les menues différences sont très facilement corrigeables par les maitres de jeu entreprenants que vous êtes tous (un peu de flagornerie envers le lecteur n'a jamais fait de mal).

La folie : L' Appel de Cthulhu et Stormbringer possèdent chacun une règle de santé mentale. Pour l'adapter à RuneQuest il suffit de multiplier le POU d'un personnage par 5 et on obtient sa SAN. Lors de chaque rencontre ou événement horrifiques le joueur doit réussir un jet sous sa SAN ou perdre de 1d2 à 1d8 points de santé mentale. Un personnage qui tombe à 0 de SAN devient fou ; s'il perd la moitié de sa SAN en un court laps de temps (30mn) il devient temporairement fou (durée à déterminer par le MJ) et le MJ doit décider de la nature de sa folie (généralement une phobie). Le stade de folie passagère est toujours calculé en fonction de la SAN initiale du personnage.

Les pertes en points de SAN ne sont pas indiquées dans les scénarios car différentes suivant la résistance des aventuriers.

L'Appel de Cthulhu : Faire jouer de préférence des personnages sachant manier un minimum les armes blanches, ça peut servir. Les armes à feu ne fonctionnent pas dans les Jeunes Royaumes.

RuneQuest : La magie fonctionne sans problèmes sur les autres plans.

Stormbringer : Dans un autre monde que les Jeunes Royaumes les chances d'invoquer un démon sont réduites de moitié et sur Terre c'est impossible (les MJ plaisantins et qui connaissent Cthulhu peuvent faire apparaitre des créatures du Mythe). Il est possible d'appeler les élémentaires et les créatures liées le restent.



Le temple des dix-mille fumées

En créant des portes entre les mondes, Morgane viole les lois de l'univers. Parfois la matière se révolte, la terre s'ouvre dans de terrifiantes convulsions, et ce-qui-devrait-rester-enfoui remonte à la surface... Mais qu'importe à la magicienne si elle atteint son but ?
Le scénario se déroule sur la Terre en l'an 1920 après JC. Les joueurs de l'Appel de Cthulhu sont dans leur monde d'origine et débutent la campagne. L'introduction leur est spécialement destinée. Les autres se reportent directement au paragraphe suivant.

INTRODUCTION (pour l'appel de Cthulhu)

Tout commence par un article de journal :

"Le corps de Mikaël Deadstone a été retrouvé aux environs de San-Perdica (République de Guaracos). Il y a six mois, le célèbre explorateur s'enfonçait dans une des régions les plus mal connues de la Cordillère des Andes. Il est mort de froid et d'épuisement sur le chemin du retour.

Dans son journal, Deadstone a noté la position d'un temple situé à plus de 6000m d'altitude. L'édifice est construit sur une hauteur que l'explorateur ne put escalader, faute de matériel. Il se contenta de l'observer à la jumelle et de le photographier.

Le journal de Deadstone et les photographies sont actuellement étudiés par l'université de Miskatonic.

L'un des PJ est un ami personnel du doyen de l'université. Il apprend de sa bouche des détails inconnus du public. L'agrandissement des photographies révèle une inscription gravée sur une paroi rocheuse, au pied du temple. Aussi invraisemblable que celà paraisse, le texte est rédigé en bas-latin. En voici la traduction :

"Source de toute vie, il efface la douleur et guérit les blessures de l'âme. Parfois un, parfois divisé, il brille comme les étoiles et guide ceux qui le cherchent dans la nuit ténébreuse."

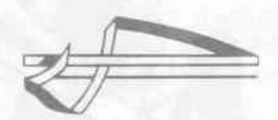
Par quel prodige une inscription latine se trouve-t-elle gravée sur une montagne d'Amérique du Sud ? Le doyen veut résoudre cette énigme irritante. Il charge son ami d'organiser une expédition. Les autres PJ y participent, ainsi que Miss Rambler, professeur de linguistique ancienne à l'université de Miskatonic.

Les personnages s'embarquent pour l'Amérique du Sud. Si le MJ souhaite animer le voyage, voici quelques idées :

- En pleine mer, un PJ est frappé d'une crise d'appendicite aigüe. Le médecin du bord est un ivrogne incompétent. Avant d'opérer, il vide une bouteille de Whisky pour empêcher ses mains de trembler.
- Les PJ apprennent par la radio qu'une expédition allemande est en route pour le Guaracos. Elle poursuit le même but qu'eux et dispose de moyens importants. Les personnages peuvent se rassurer en pensant qu'ils ont de l'avance. Ils seraient moins tranquilles s'ils savaient que Miss Rambler travaille pour les services secrets allemands.
- Après avoir échappé à une terrible tempête, le bateau des PJ entre au port. Le capitaine manque la manoeuvre d'accostage, le navire emplafonne la jetée et coule à pic.



- Sauvés du naufrage, les PJ remplacent leur matériel perdu et prennent le train pour Nuera-Guida. Ils descendent dans un hôtel infesté de cafards, s'y font voler leurs bagages, et retrouvent les pièces de leur équipement dispersées sur le marché aux puces local.
- Le voyage se poursuit en car. La route surplombe un abime de mille mètres, le bus est surchargé, le chauffeur inconscient. Les PJ aperçoivent des épaves d'autobus qui rouillent au fond de la vallée.



La route s'achève au village de San Perdica. D'après le journal de Deadstone, le Temple est à quinze jours de marche vers l'Ouest.Il occupe un site grandiose que l'explorateur a baptisé : *"le Cercle des Titans"*.

La population supertitieuse met les PJ en garde :

- N'allez pas dans les montagnes, les esprits sont en colère ! Il y a deux semaines, nous avons entendu de terribles explosions et vu de hautes fumées monter vers le ciel !

Le syndicat des porteurs indigènes profite des circonstances pour augmenter ses tarifs.

Les PJ partent à travers montagnes solitaires et gorges embrumées, franchissent des vallées infestées de moustiques et des hauts plateaux balayés par des vents glacés. A deux jours de marche du site, les porteurs abandonnent l'expédition.

Jusqu'ici, les cartes dressées par Mikaël Deadstone se sont montrées remarquables de précision. En atteignant les abords du Cercle des Titans, les PJ trouvent le paysage bouleversé par une erruption volcanique.



LANCEMENT DU SCENARIO RuneQuest - Stormbringer

Les PJ suivent un long boyau obscur et débouchent au pied d'une falaise. Ils se trouvent à l'intérieur d'un cirque rocheux de vastes dimensions que nous appellerons : Le Cercle des Titans. Les Pj ne peuvent en aucun cas revenir en arrière et franchir dans l'autre sens la porte entre les mondes. S'ils font demi-tour ils trouveront le boyau obstrué par des éboulis.

LE CERCLE DES TITANS

Le Cercle des Titans est un cirque rocheux d'environ 10 km de diamètre. Il est entouré de falaises brun-violacées hautes de 100m. Deux montagnes, le Karakunga et le Mutavita s'élèvent à l'Est et à l'Ouest du cirque.

Un mois avant l'arrivée des PJ sur le site, le Mutavita a fait littéralement explosion, projetant de la terre, des cendres et des blocs de rocher dans



toutes les directions. Certains blocs ont frappé les falaises avec une telle violence qu'ils y ont ouvert des brêches, vite transformées en couloirs d'éboulis. En suivant ces brèches, les PJ peuvent descendre dans le cercle des Titans ou en sortir.

Le Mutavita a perdu les deux tiers de sa hauteur. Un giganstesque cratère s'est ouvert à son sommet. Ses pentes sont couvertes d'une épaisse couche de cendres gluantes.

Une faille a englouti les eaux d'un lac qui s'étendait entre le Karakunga et le Mutavita. Des cadavres de poissons pourissent aux bords du précipice.

Le Mont Karakunga n'a pas fait éruption, mais des gaz sous pression filtrent sans arrêt à travers ses parois. La roche s'effrite, d'énormes blocs se détachent et roulent en bas de la pente. Cette avalanche continuelle interdit l'escalade de la montagne.

Le Temple du Graal se dresse au sommet du Karakunga. Un nuage de fumée le cache à la vue des personnages. Il ne s'est pas effrondré car il repose sur une colonne de roches extrémement dures qui forment le coeur de la montagne.

Au pied des falaises se trouvent des lacs de boue chaude. Certaines sont recouvertes d'une croûte solide, brune et lisse, assez résistante pour supporter le poids d'un homme qui marche au pas. Un personnage qui court ou qui saute risque de passer à travers.

Ne sont pas mentionnés sur le plan :

- Les blocs de rocher projetés par l'explosion du Mutavita. Les plus gros ont la taille de la cathédrale Notre Dame de Paris.
- D'innombrables et minuscules cratères d'où s'élèvent des fumerolles de vapeur.
- Les sources chaudes qui jaillissent partout dans le cirque.

Leurs eaux sont saturées de sel. Les personnages devront aller chercher l'eau potable dans les plaques de neige ou de glace qui subsistent par endroit (si le sol est chaud, la température de l'air est très basse en raison de l'altitude).

LES CHTONIENS

Le seisme a provoqué l'ouverture et la destruction de cavernes habitées par un colonie de chtoniens. Ces créatures habitent les profondeurs de l'écorce terrestre. Elles ont l'aspect de gigantesques calmars. Leur peau secrète un limon verdâtre qui les aide à se glisser rapidement dans les tunnels. Les adultes sont plus intelligents que les hommes. Ils possèdent des pouvoirs télépathiques et peuvent provoquer des séismes. Mais les chtoniens ne sont pas responsables de celui qui a ravagé leurs cavernes. Il les a pris au dépourvu et tous les adultes de la colonie sont morts. Les larves ont survécues, ainsi qu'une centaine de jeunes chtoniens au premier et deuxième stade de leur développement. Après la destruction de leurs cavernes, ils auraient dû creuser de nouveaux tunnels et s'y enfoncer. Mais, privés des directives de leurs ainés, ils ont choisi la facilité. Ils restent en surface pendant la nuit, et le jour, se réfugient sous des monticules de glace.

Les sources chaudes qui jaillissent sous la glace y creusent des cavernes. Les larves grouillent sur le sol détrempé. Les jeunes chtoniens se vautrent dans la boue, agitant leurs tentacules dans la pâle lumière bleue qui filtre à travers la glace.

Les larves sont grosses comme des vers de terre, les jeunes chtoniens les plus robustes pèsent le poids d'un boeuf et mesurent 4 m de long. Toutes les tailles intermédiaires sont représentées.

Aucun des jeunes qui ont survécu au cataclysme n'a dépassé le deuxième stade de son développement (il y a

quatre stades en tout). Les chtoniens adultes peuvent atteindre 15 m de long.

LES INDIGENES

Alors que les PJ viennent d'entrer dans le Cercle des Titans, une tribu d'indiens insoumis arrive à son tour sur les lieux. Ils croient que les portes du Monde Inférieur se sont ouvertes pendant le cataclysme, et que des dieux vont en sortir pour chasser l'homme blanc du pays.
Les guerriers sont conduits par une prêtresse albinos, une indienne aux longs cheveux blonds et aux yeux injectés de sang. Ils s'installent au sommet des falaises et surveillent les brêches qui permettent d'accéder au cirque. Sauf dans des circonstances exceptionnelles, ils n'oseront pas descendre dans le Cercle des Titans.

Attitude des Indiens envers les PJ

- Appel de Cthulhu : Les PJ sont des blancs, donc des ennemis. S'ils essaient de quitter le Cercle des Titans, ils seront accueillis à coup de javelots.
- RuneQuest - Stormbringer : Si les PJ portent des armures et des épées brillantes, ou s'ils font une démonstration de magie, les indiens les prennent pour les dieux dont ils attendent la venue. Ils obéissent à leurs ordres dans la mesure où ils les comprennent. Mais attention ! Les PJ doivent se montrer à la hauteur : Un dieu est infaillible et invulnérable : Il ne saigne pas, et s'il lui arrive de boire, uriner serait incompatible avec sa dignité. Si les personnages se trahissent, les indiens voudront massacrer les imposteurs.

LA NUIT

Une heure après le coucher du soleil, les chtoniens sortent de leurs retraites. Ils rampent vers le camp des PJ dans la nuit opaque et brumeuse. Un chtonien de petite taille se glisse sous les couvertures d'un personnage, un autre avance vers les dormeurs un tentacule inquisiteur. L'alerte est donnée. Les PJ se réveillent et voient leur camp envahi par les monstres.
La situation est moins grave qu'elle ne parait : Les chtoniens ne lancent pas d'assaut organisé, ils déambulent entre les tentes, arrachent les piquets, et fouillent le contenu des sacs comme des enfants curieux.
Bien sûr, il se pourrait qu'un chtonien s'empare d'un PJ et lui ouvre le ventre pour voir ce qui se trouve dedans. Deux monstres peuvent se disputer le même personnage : L'un tire sur ses pieds, l'autre sur ses mains jusqu'à ce



que le jouet soit cassé...
Si les PJ s'enfuient dans les ténèbres, ils butent tous les cent mètres sur le corps flasque d'un chtonien : Les monstres sont partout ! Le sac d'un personnage s'agite et tressaille. Les lanières de cuir semblent se dénouer et s'enrouler autour de son cou (un chtonien s'est glissé à l'intérieur et passe ses tentacules par l'ouverture).
Il n'y a qu'un seul endroit où les PJ ne seront pas importunés : Les cavernes de glace que les monstres désertent pendant la nuit.
Si les PJ engagent le combat contre un chtonien, le Maitre de jeu lance 1d6. 1 à 5 : Le monstre se défend seul ; 6 : 1d4 chtoniens viennent au secours de leur congénère.
On voit que l'instinct d'entraide n'est pas très développé chez les jeunes chtoniens. Il en va différemment chez les adultes.
Depuis plusieurs jours, un vieux chtonien voyage sous la terre en direction du Cercle des Titans. Il vient porter secours aux rescapés du seisme. Si un personnage tue un jeune, le vieux chtonien l'apprend grâce à son pouvoir télépathique. Il force l'allure et atteint le cirque le lendemain matin.

LA VENGEANCE DU CHTONIEN

La nuit s'achève. Les jeunes chtoniens regagnent leurs cavernes. Un vent violent se lève. Il dissipe les fumées qui environnent le Karakunga. Le temple du Graal apparait aux PJ : Un cercle de colonnes rouges soutenant des linteaux gigantesques. Au centre un obélisque de métal brille dans la froide lueur de l'aube.
Le soleil levant éclabousse de sang la cime des falaises. Sur les hauteurs, les indiens attisent le feu de camp, et une appétissante odeur de viande grillée vient aux narines des PJ. Si les émotions de la nuit ne leur ont pas coupé l'appétit, ils se préparent eux aussi à déjeuner. Une chance sur deux pour qu'ils trouvent des larves de chtoniens dans leurs provisions.
Si les PJ ont tué un jeune chtonien la nuit précédente, ils éprouvent un léger malaise vers le milieu de la matinée. Ceux qui réussissent un jet d'idée sentent qu'une volonté étrange essaie d'animer leur esprit.
Au même instant, le vieux chtonien se rapproche de la surface. Il oppose son pouvoir (qui est de 25) à celui des PJ. Les personnages qui sortent vaincus de la lutte sentent leurs jambes s'alourdir. S'ils veulent s'éloigner, ils font demi-tour et reviennent à la place qu'ils occupaient : ils sont liés au lieu où ils se trouvent par la volonté du chtonien.
Une heure plus tard, le monstre n'est plus qu'à vingt mètres du sol, juste en dessous de ses victimes. Il provoque un tremblement de terre (rayon 100 m, amplitude 1 sur l'échelle de Richter). Une crevasse s'ouvre devant les pieds des PJ. Des vapeurs souffrées montent des profondeurs, avec des bruits de sanglot et de lamentation. Le chtonien se hisse hors de la faille et rampe vers les personnages. Ces derniers ne peuvent pas s'enfuir, mais ont toujours la ressource de se battre.

L'EXPEDITION ALLEMANDE

Les PJ ne sont pas les seuls à rechercher le Graal. Les savants de l'al-

lemagne nazie rêvent de s'en emparer. Avec l'aval du Führer, une expédition est partie vers le Cercle des Titans. Elle dispose de deux autogyres, véhicules hybrides qui tiennent de l'hélicoptère et de l'avion. Les engins peuvent attérrir et décoller verticalement. Ils sont équipés de la radio.

Chaque autogyre emporte un équipage de deux hommes. A bord du premier appareil se trouve le chef de l'expédition : Le professeur KURT VON KARTOFFELSALAD, nazi de la première heure et occultiste distingué. C'est un homme sans pitié ni scrupules qui écrase impitoyablement ceux qui se dressent en travers de son chemin.

Le second appareil est sous la responsabilité du capitaine Klaus Luckner. Klaus est un pilote de grande classe, vétéran de la guerre d'Espagne. Depuis qu'un éclat d'obus lui a frappé la tempe, son équilibre psychique est perturbé. Il se prend pour Galaad réincarné, et fait de la quête du Graal une affaire personnelle.

Les autres membres de l'expédition sont de bon mécaniciens et des pilotes honorables. Modérément courageux, ils ont pour premier souci de rester vivant dans leur pays.

Chaque homme est armé d'un pistolet Lüger. En outre, Klaus et le professeur disposent de fusils conçus pour la chasse à l'éléphant.

Les allemands atteignent le cirque le lendemain de l'arrivée des PJ, vers midi. Après avoir tiré quelques coups de feu sur les indiens, ils effectuent un vol de reconnaissance autour des montagnes.

Si les allemands ne voient pas les personnages, ils se posent près de la grande faille et établissent un camp. Un appareil décolle vers le sommet du Karakunga, l'autre reste au sol. Les PJ doivent saisir cette ocasion pour s'emparer de l'autogyre et contraindre un des pilotes à les emmener au temple. Les appareils de ce type peuvent transporter quatre hommes. Pour chaque personnage supplémentaire, les jets de pilotage se font avec un malus cumulatif de 10%.

Attitude des Allemands s'ils repèrent les personnages.

- Appel de Cthulhu : Les deux appareils se posent, le professeur salue cordialement les PJ. Il essaye de gagner leur confiance pour apprendre ce qu'ils savent. Il leur propose même de venir avec lui au temple, dans l'idée de les faire passer devant s'il y a du danger. Il est bien décidé à les éliminer dès qu'ils ne lui serviront plus à rien.

Fort heureusement pour les personnages, Kurt Von Kartoffelsalad ne sait pas mentir. Un PJ qui réussit un jet de psychologie à +20% devinera que le professeur connait Miss Rambler depuis longtemps (Miss Rambler est l'espionne qui accompagne les PJ).

- Runequest - Stormbringer : Le professeur fait un passage en rase-motte et tire sur les PJ à coup de fusil. Les personnages lui apparaissent comme des animaux d'une espèce inconnue. Il veut les faire empailler et les exposer dans un musée de Berlin.

Au contraire, Klaus est fasciné par ces hommes qui ressemblent aux chevaliers des anciennes légendes. Il se refuse à tirer sur eux et cherche à protéger leur fuite. Chaque fois que le professeur tire sur un PJ, il yavingt chances sur cent cumulatives pour que Klaus décide d'abattre son chef.

Klaus désire communiquer avec les PJ. Il voudrait s'allier avec eux pour conquérir le Graal. Mais, quand l'objet convoité sera à portée de sa main, il les trahira car il n'est pas dans sa nature de partager.

LE TEMPLE

Le temple du Graal occupe une étroite plate-forme au sommet du Karakunga. Son architecture est simple : Douze piliers de porphyre rouge entourant un obélisque de métal poli. Un autogyre a tout juste la place de se poser entre l'enceinte du temple et le bord du précipice. Au-delà, c'est le chaos : la fumée monte en tourbillon ; les rochers se détachent des flancs de la montagne et roulent avec fracas trois kilomètres plus bas.

D'une ouverture creusée au pied de l'obélisque part un escalier qui mène dans une crypte au plafond bas. Trois coupes sont posées sur un piédestal : l'une d'or, l'autre d'argent, la troisième d'un alliage de ces deux métaux. Elles contiennent un liquide azuré qui dégage un parfum suave.

Les trois coupes sont piégées. Les soulever déclenche l'ouverture d'un logement d'où jaillit un fil d'acier souple, tranchant comme un rasoir. La victime est blessée au ventre (1d10 PV de dommages) ou à la gorge si elle avait pris la coupe pour la porter à ses lèvres (1d20 PV de dommages).

Le fragment du vrai Graal traine dans le coin le plus sombre de la crypte. Un personnage le trouvera par hasard, en trébuchant dessus.

Dès qu'un homme pose la main sur le fragment, une secousse ébranle la montagne. L'autogyre posé sur la plate-forme bascule dans le vide. La retraite des PJ est coupée. Ils n'ont pas d'autre choix que de descendre un escalier qui part de la crypte, s'enfonce dans le roc en décrivant une longue spirale, et s'achève abruptement au bord d'un puit où bouillonne la lave en fusion.

Un tourbillon repousse la lave sur les bords du puit. Si les personnages sautent dans l'entonnoir, ils franchissent la porte qui sépare notre univers de celui de la province d'Edixar (ou de la confrontation finale pour les RuneQuêteurs). S'ils hésitent un grondement sourd retentit et la montagne tremble sur ses bases. Pour finir, une secousse détruit l'escalier. Les PJ chanceux tombent dans l'entonnoir, les autres dans la lave en fusion.

Pour les personnages survivants, l'aventure continue avec un nouveau scénario, dans le monde de RuneQuest.

LES CTHONIENS

A chaque round un cthonien peut attaquer avec 1d8 tentacules chacun causant les dommages indiqués sur le tableau. En outre un tentacule qui atteint sa cible y reste fixé et absorbe les fluides vitaux de la victime (perte définitive d'un d6 points de constitution par round). Le tableau ci-dessous donne les caractéristiques du vieux cthonien et celles des jeunes au premier et au deuxième stade de leur développement. Les larves n'ont qu'un point de vie ; elles sont aussi vulnérables que des vers de terre.

Vieux Cthonien : F : 60 C : 41 T : 60 P : 25 PV : 51 Armure : 5 Régénération : 5pt/rd Tentacules : 75% ; Dom : 3d6 Ecrasement : 80% ; Dom : 6d6

Deuxième Stade : F : 20 C : 25 T : 19 P : 6 PV : 22 Armure : 2 Régénération : 2pt/rd Tentacules : 40% ; Dom : 1d6

Premier Stade : F : 15 C : 20 T : 10 P : 3 PV : 15 Armure : 1 Régénération : 1pt/rd Tentacule : 25% ; Dom : 1d4

Professeur Kurt Von Kartoffelsalad : F : 14 C : 13 T : 15 P : 16 D : 10 A : 9 E : 20 SAN : 50 PV : 14 géologie : 30 occultisme : 70 linguistique : 60 parlerl'anglais: 40 arme de poing : 30 fusil : 35

Klaus Lückner : F : 17 C : 16 T : 18 P : 10 D : 18 A : 15 EDU : 17 SAN : 0 PV : 17 piloter autogyre : 95 parler anglais : 10 mécanique : 30 esquiver : 60 grimper : 70 arme de poing : 70 poignard : 60 suivre piste : 40 premiers soins : 50 fusil : 40

Autres membres de l'expédition allemande : PV : 15 arme de poing : 30 piloter autogyre : 30 mécanique : 60

Armes : - Lüger 9mm automatique : 1 tir/rd Dom : 1d10+2 portée : 15m PV : 8 Chance de base : 20%

- Fusil à gros gibier : 1 tir/2rd Dom : 3d6+3 portée: 100m PV: 12 Chance de base: :10%

LA CITE des PRINCES-BRIGANDS



Le scénario se déroule sur un monde médiéval fantastique comparable à Glorantha ou à la Terre Alternative, dans une région seulement irriguée par un fleuve encaissé. Bien qu'aride, le climat est doux, de type hellénique

EDIXAR, CITE DE VOLEURS

Il y a de cela un bon millénaire, **Edixar** comptait au nombre des *Dieux-Cités*. Chacune de ces métropoles était vénérée comme une divinité à part entière prenant place au panthéon des Dieux de la Terre.

Mais des sept Dieux-Cités, un seul subsiste désormais, *Ilforn* sur l'Urvine, qui échappa aux destructions des nomades orientaux.

Le dieu Edixar est mort mais dans les palais et les jardins qui constituaient son corps terrestre s'est installée la racaille du monde, les bandits, brigands, voleurs, gueux et pirates les plus grands ; honnis à l'orient comme à l'occident, ils se réfugient dans ce repaire sis entre les Etats Décadents, la Désolation Mauve et la Lande Fangeuse, là où nul n'oserait les poursuivre même si l'un d'eux dérobait le Trône Noir du Doristan.

Parfois bien sûr, le Grand Calife envoit ses chiens mercenaires par-delà la Désolation, tentant ainsi d'effacer cette bouse de *droyyak* à ses frontières ; ou bien c'est une compagnie d'archers gayinédiens qui se risque par les montagnes jusque dans la vallée du fleuve Gasho. Mais toujours, Edixar tient, derrière ses murailles monolithiques rafistolées de siècles en siècles par des tours hâtivement montées à chaque assaut.

Le terrain qui entoure Edixar est des plus incertains : là le Gasho pacifie son cours pour se perdre dans la Lande Fangeuse, infestée de broos, avant de se creuser un lit encaissé vers la mer lointaine ; au nord et à l'ouest déboulent les vallées rocheuses et dénudées des Etats Décadents où quiconque peut se proclamer roi par la force de son bras ou le poids de son or ; au sud et à l'est c'est la Désolation Mauve, peuplée de démons des roches et parcourue par les tourbillons de sable acide.

Les rives du fleuve seules sont sûres, pour peu que l'on soit prompt à la course ou agile au maniement du sabre contre les troupes de sous-brigands qui jalousent et haïssent leurs maîtres de Edixar.

La cité elle-même est construite sur quelques masses rocheuses rapprochées, aux franges de la Lande Fangeuse. Chacun des anciens palais ruinés est devenu un quartier où les hors-la-loi se groupent par nations. D'un îlot à l'autre s'élancent ponts, passerelles et pontons où s'établissent les bandits de passage qui n'ont pas fait - comme les Princes-Brigands - de Edixar leur repaire permanent.

INTRODUCTION POUR RUNEQUEST

Rien de moins engageant que cette cité de voleurs dont les occupants ont oublié l'ancien statut divin pour vénérer la débauche, le luxe et les richesses mal acquises. Néanmoins, c'est à Edixar que les aventuriers se trouvent car c'est encore le meilleur lieu où se faire oublier lorsqu'on est responsable d'une rébellion avortée en Gayinédie *(c'est bien sûr au MJ de trouver une raison similaire pour la présence ici des PJ).*

A Edixar cependant, lorsqu'on ne dispose que de peu d'avoir et qu'on a pas la chance d'appartenir à la clique de l'un des Princes-Brigands, la vie est plus qu'hasardeuse.

C'est au Maître de Jeu maintenant d'amener les PJ à rechercher le *Graal*. Pour les personnages de RuneQuest celui-ci se présente sous la forme d'un instrument d'astronomie maritime, l'Astrolabe des Seigneurs. Ce fameux artéfact se compose de trois pièces différentes qu'on a, de tous temps, tenté de réunir car, comme le dit la légende :

"parfois un, parfois divisé, il
brille comme les étoiles et
guide ceux qui le cherchent
dans la nuit ténébreuse.
Irradiant l'énergie de l'harmonie cosmique, il est source
de grand pouvoir."

C'est probablement par l'intermédiaire de l'enchanteresse Elanor Douce Colombe - en fait Morgane déguisée - que les personnages apprendront que l'un des fragments de l'Astrolabe des Seigneurs se trouve en possession du Prince-Brigand Todias Lorègne, plus connu sous le nom de *Chancre Rouge*. Or, selon Elanor, le Prince-Brigand aurait égaré le fragment de l'Astrolabe et serait peu désireux que cette nouvelle se répande par crainte que ses ennemis ne profitent de la brèche que cela provoque en sa puissance.

Chancre-Rouge sera sans doute enchanté de la proposition d'Elanor consistant à employer des étrangers à Edixar pour retrouver son trésor.

Selon la mentalité des personnages, le

MJ a différents moyens de les amener à s'embarquer pour cette quête du Gra... oups ! pardon ! de l'Astrolabe. Tout d'abord Elanor leur apprend qu'en ces temps troublés une conjonction favorable des plans d'existence permet de réunir les fragments de l'Astrolabe éparpillés en différents mondes. Ensuite les personnages peuvent décider de rouler pour le bien des Races, pour le pouvoir personnel, pour se réhabiliter aux yeux du roi de Gayinédie, etc.



POUR STORMBRINGER ET L'APPEL DE CTHULHU

Les personnages ont eu chaud ! Tellement chaud que le voile noir les a saisis. Ils reprennent conscience dans une sorte d'oliveraie proche d'un fleuve aux rives encaissées à l'instant même où vogue un gallion de type hispanique et n'arborant aucun pavillon.

Le spectacle de ce navire de fort tonnage remontant toutes voiles carguées le cours du fleuve, est surprenant. Les PJ, fascinés, remarquent cependant l'éclat humide de grandes formes serpentines qui semblent précéder avec effort le vaisseau. D'ailleurs, ne sont-ce point des longes qui relient ces créatures à la proue du navire ?

Une voix douce enlève les PJ à leur contemplation : "C'est le *Traqueur Volant* de Chancre-Rouge ! Le Prince-Brigand lui-même est à bord ! Il revient sans doute du pillage de quelque marchand oriental !"

La jeune fille qui vient de parler est l'enchanteresse Elanor Douce Colombe ; elle est vêtue d'une tunique bleu-azur et porte en guise de bijoux des nuages de brume blanchâtre affectant des formes évocatrices d'un grand sentiment poétique ; ses yeux bleus-verts semblent porter toute la sagesse d'un monde et ses cheveux blonds diaphanes flottent avec grâce en suivant ses moindres mouvements. Bref ! elle est charmante !

Elle explique aux aventuriers qu'elle-même et ses suivants les ont recueillis aux abords de la Désolation Mauve, elle leur fait remarquer leurs vêtements brûlés, d'après elle, par le sable acide et les traite affectueusement d'inconscients pour avoir voulu traverser ces étendues maudites.

Bien entendu au courant de leur quête, mais ne désirant pas le leur faire savoir, Morgane aiguille les aventuriers vers le prochain fragment du Graal ou de l'Oeuf Pourpre en leur parlant de façon détachée du Prince-Brigand Chancre-Rouge, de son pouvoir venu dit-on d'un ancien artéfact, et du fait que s'ils l'accompagnent à Edixar elle pourra leurs procurer des vêtements de rechange.

LES GESTES DES PRINCES-BRIGANDS

Il y a de cela un mois, Chancre-Rouge décidait de revoir l'installation de sa chambre au trésor et, pour se faire faisait transférer le coffret contenant le fragment d'Astrolabe en un endroit sûr ; en l'occurence l'épicerie de Abou ad-Lafriet, vieil homme digne à la barbe chevrotante qui fut jadis le tuteur du jeune Todias.

Qui donc aurait pu songer que cette insignifiante épicerie deviendrait la proie d'une bande de racketeurs distraits. Employés par le Prince-Brigand Razdofil Col-de-Marbre, ces quatre petites frappes étaient chargées de collecter les "cotisations" des commerçants de la Passerelle-des-Bas-Remugles - où se trouve l'épicerie de ad-Lafriet.

Lorcos le Nain (un grand bête, du moins c'est ce qu'il arrive à faire croire à tout le monde : sous ses dehors brutaux il impose sa volonté à tous), *Fissa Main-Froide* (ainsi appelé pour sa rapidité muette avec les femmes), *Grenouille* (une jeune saute-ruisseau qui se fait passer pour un garçon) et *Poldamer Sucre d'Orge* (spécialisé jadis dans le pillage des confiseries et se considérant comme chef du groupe) se sont bêtement trompés de territoire en empiétant chez l'ennemi intime de Col-de-Marbre qu'est Chancre-Rouge.

Tout en procédant à la persuasion rituelle (étal renversé, marchandises souillées, meubles brisés, etc.), les quatre racketeurs se sont avisés de leur erreur et, craignant tout autant la colère de Col-de-Marbre que la vengeance de Chancre-Rouge, ont décidé de disparaître quelques temps dans la nature.

C'est pourquoi ils ont éliminé Abou et ont pu trouver le coffret contenant l'Astrolabe. Poldamer a tout de suite senti quelle était la puissance de l'objet et le parti qu'il allait pouvoir en tirer : lui aussi peut désormais être Prince-Brigand.



LE DESTIN DES TRUANDS

Grenouille, habituée à vagabonder dans les lieux les plus déserts de Edixar, indiqua à ses compagnons l'une des meilleures planques de la ville : "un vieux temple abandonné sur le Roc-aux-Coprophages".

En fait de temple, il s'agit du mausolée d'un des anciens Prêtre-Roi du Dieu-Cité. Ce grand personnage c'était fait inhumé avec toute sa suite immolée pour l'occasion. C'est également en ce lieu sinistre que la plupart des Princes-Brigands se débarrassent des cadavres encombrants ; il s'agit donc d'un véritable charnier où nul ne songerait à venir chercher qui que ce soit même les proscrits les plus désespérés.

Malgré cela Grenouille a proposé cette planque car elle connait un passage souterrain, ancien égout menant directement des zones habitées du Roc-aux-Coprophages à l'un des caveaux du mausolée.

Ainsi les quatre truands ont-ils pu éviter de désagréables rencontres avec ceux qui rôdent la nuit sur le Roc et qui lui ont donné son nom, les goules mangeuses de charogne.

Cependant ce qu'ils n'ont pu éviter, c'est de réveiller les forces occultes qui sommeillaient en ces lieux ; en effet, la seule présence de l'Astrolabe diffusant son aura de puissance suffi à

réactiver le seuil dimensionnel depuis longtemps établi en ce caveau.
Sentant cette brèche ouverte vers le monde réel, un démon facétieux du nom de Cehr Jhol Iv'yai franchi le seuil pendant le sommeil des quatre truands. Cehr trouva des plus savoureuses la farce qu'il leur fit en les terrifiant puis en les écorchant vifs un à un.
Lorcos eu néanmoins la présence d'esprit de saisir l'Astrolabe ; le démon se senti menacé, mais profitant de l'inexpérience et de l'indécision du colosse, il utilisa les corps de ses compagnons morts pour en venir à bout : réunissant leurs membres sanguinolents en un agglomérat immonde de chairs pulvérulentes, il lança se monstre composite sur Lorcos qui fut submergé.

LA CHASSE AUX TRUANDS

A son retour de campagne, Chancre-Rouge apprend donc le vol sans pour autant savoir qui en est responsable. Comme nous l'avons vu, c'est sur la suggestion de Elanor Douce-Colombe (qui use pour cela de son charme et de ses pouvoirs de sorcellerie) que le Prince-Brigand décide de confier la quête aux PJ.
Chancre-Rouge n'a rien d'un homme à poigne lorsqu'on le voit pour la première fois : petit, souffreteux, à moitié chauve, ses poches sub-oculaires se prolongeant vers des bajoues proéminentes ; pourtant il bénéficie d'une force de caractère et d'une énergie sans commune mesure. Lorsqu'on s'en rend compte on n'a pas fini d'avoir des frissons capilaires au niveau de la nuque au moindre regard du Prince-Brigand.
Il ne peut donc guère renseigner les PJ qui vont devoir enquêter par eux-mêmes. Bien sûr, Chancre-Rouge ne sait pas que les PJ connaissent la nature de l'Astrolabe ; il leur parle donc d'un "curieux bijou de famille" auquel il tient beaucoup mais dont il ne désire pas que le vol s'ébruite de peur de paraître ridicule.

Col-de-Marbre, lui, ne sait qu'une chose : quatre de ses sbires ont trahi sa confiance ; il lui faut donc faire un exemple. Il charge donc son meilleur Traqueur-tueur, un troll du nom de Goran Kleptor, d'en finir avec Lorcos, Fissa, Grenouille et Poldamer.

Le premier endroit où enquêter est sensément la boutique d'Abou et ses environs.
Là, les PJ trouveront aisément des gens susceptibles d'avoir vu les quatre truands, mais ces témoins parleront-ils ? Il va s'agir d'être persuasif car bien sûr les voisins sont peu loquaces : la plupart sont les esclaves de brigands du quartier et n'apprécient pas les questions.
En cherchant ainsi à se renseigner, il y a de fortes chances que les aventuriers remarquent Goran Kleptor. Ce troll sombre possède un flair et une force de persuasion qui en font un excellent Traqueur-Tueur ; son seul défaut est peut-être de manquer de discrétion, mais alors ses enquêtes sont à elles seules un avertissement : "voilà ce qui arrive aux ennemis de Col-de-Marbre !".



Les PJ peuvent craindre que Goran n'arrive au but avant eux mais il est bien sûr très risqué de se frotter à lui. De plus il a un gros avantage : il connait son affaire et est habitué à Edixar. Pour les aventuriers, le mieux est donc d'espionner Goran et de le laisser les mener à ses proies.

Note importante : si les PJ n'ont pas cette idée, leur enquête risque fort de s'enliser comme un troupeau de droy-yaks sur la Lande Fangeuse ! Pour qu'il ne s'égarent pas trop longtemps (faites leur tout de même sentir l'avant-goût de l'échec) il est bon de faire parvenir à leurs oreilles une rumeur disant que le Traqueur-Tueur a décidé de se rendre sur le Roc-aux-Coprophages.

Les méthodes de Goran sont plutôt curieuses ; comme on a tendance à le

Les goules :
FOR : 16 CON : 12 TAI : 13 INT : 12 DEX : 13
Mv : 3 PV : 13 Fat : 28 PM : 15
Griffes ***RA*** 8 ***A%*** 32 ***Dég*** 1d6+1d4
Morsure ***RA*** 8 ***A%*** 32 ***Dég*** 1d6+1d4+poison
Hurlement ***RA*** 3 ***A%*** automatique ***Dég*** démoralisation
notes : la virulence du poison est égale à la CON de la goule, donc si la CON de la victime n'y résiste pas elle subit 12 points de poison, sinon seulement 1d3 ; dès que les points de poison injectés dépassent la CON de la victime, celle-ci est paralysée et perd un point de CON par jour. Une victime qui n'atteindrait pas la paralysation guérira de un point de poison par jour.
pas d'armure naturelle.

Le Spectre :
CON : 40 INT : 16
Mv : 40 PM : 18
attaques : ce spectre s'attaque à la FOR ; il oppose ses points de magie à la FOR de la victime sur le Tableau de Résistance ; s'il l'emporte sa victime perd 1d6 dans une localisation déterminée par le tableau des sorts ; si la victime est sans défense le spectre affecte ainsi la FOR qui alimente alors ses points de magie ; le spectre attaque au rang 1.
notes : le spectre prend les points de dégat sur sa CON, sans localisation ; il ne peut être touché que par des armes magiques (AdC : ou des balles d'argent) ou des effets de sorts ; les sorts émotionnels ne l'affectent pas.

Goran Kleptor, troll sombre :
FOR : 22 CON : 13 TAI : 24 INT : 14 POU : 14 DEX :15 APP : 8
Mv : 3 PV : 19 Fat : 35 PM : 14
Epée lourde ***RA*** 4 ***A%*** 70 ***Dég*** 2d8+1d6 ***P%*** 60
Bolas ***RA*** 3/9 ***A%*** 60 ***Dég*** 1d4+1d3
compétences % : écouter 50, sens des ténèbres/chercher 25, sens des ténèbres/scruter 40, pister 80
armure : 5 points partout (peau 1, armure d'anneaux 4)
magie : de l'Esprit (70%), Détecter Magie, Disruption (1d3 de dégat dans une localisation du tableau sorts), Mur de Ténèbres ($10m^2$ sur 10cm d'épaisseur)
notes : épée enchantée d'une matrice de Mortelame V (réduit de 5 points les dégats d'une arme) et d'une matrice de 6 points de magie, condition : verser le sang pour remplir à nouveau la seconde matrice.



remarquer, ceux qu'il désire interroger ont tendance à s'enfuir devant lui. Le Traqueur-Tueur emploi généralement deux tactiques contre ces échappées discourtoises : soit il s'embusque en attendant sa victime, soit il utilise ses bolas pour la stopper dans sa fuite. Quoiqu'il en soit, cela s'avère efficace ! En une matinée pendant laquelle les PJ suivent Goran, celui-ci interroge une bonne dizaine de voleurs et truands de tous poils. Il les a tous laissé repartir sauf un jeune saute-ruisseau insolent qui l'avait renseigné sur les terrains de jeu favori de Grenouille ; celui-là il l'a dévoré sans assaisonnement pour son dîner !
Il y a peu de chances que Goran remarque la filature des PJ tant qu'il fait jour ; cependant, au crépuscule, lorsqu'il se dirigera vers le Roc son Sens des Ténèbres pourra l'avertir de leur présence. Les aventuriers devront donc être d'une grande discrétion (le jet pour tout le groupe se fait sous le talent de Discrétion du personnage qui possède le plus faible ; à moins qu'ils ne se séparent pour suivre le troll). Si Goran les repère, il cherchera d'abord à les semer, puis il en capturera un par-derrière pour lui demander des explications. Si celles-ci sont valables (au MJ d'en juger), le troll décidera de se servir des aventuriers pour appâter les goules du Roc, sans que les PJ s'en doutent bien sûr !

C'est donc à la tombée de la nuit que tout ce petit monde s'engagera sur le Pont-des-Macchabées qui mène vers le charnier du Roc-aux-Coprophages.

LE ROYAUME DES MORTS

Se faufilant parmi les ruines à la suite de Goran Kleptor les aventuriers se trouvent saisis par un hurlement propre à figer l'urine d'un dragon : des goules font la nouba sur un tas de cadavres nés d'un récent règlement de compte.
Chaque PJ, lorsqu'il entend le hurlement, doit faire un jet de son INT contre 15 sur le Tableau de Résistance ou être totalement démoralisé.

La discussion qui s'ensuit inévitablement entre les PJ terrorrisés et ceux qui ont résisté au hurlement attire bien sûr l'attention des goules qui, bien que charognards, ne dédaignent pas parfois de faire elle même la cueillette de la nourriture (un aventurier correctement faisandé, quelle délectation !).
RuneQuest : il y a autant de goules que d'aventuriers.
Stormbringer : les goules sont au nombre de une à deux fois le leur.
Appel de Cthulhu : deux goules seulement.
Ce n'est que si les PJ ont tous eu suffisamment de sang-froid qu'ils peuvent tenter d'éviter les goules ; mais cela nécessite de passer dans un bourbier immonde dégageant des vapeurs putrides. Chaque aventurier devra faire un jet de DEX x 3 pour ne pas y glisser. *Si cela arrive à l'un d'eux il sera exposé à une Racornite : un jet de CON x 5 lui permet d'y résister ; s'il le rate il doit en tenter un second qui s'il est raté amène un troisième jet, etc. Le nombre de jet ratés indique quel est le stade de la racornite : 1 jet raté, perte de 1 point de CON par semaine ; 2 jets, 1 point de CON par jour ; 3 jets, 1 point par heure ; 4 jets, 1 point par minute. Chaque fois que l'aventurier perd un point de CON - et s'il se repose - il a droit à un jet de CON x 3 pour déterminer si la maladie s'arrête là.*
Même s'ils sont retardés par les goules les PJ auront le temps de voir Goran Kleptor entrer dans une vaste construction encore intacte qui ressemble fortement à un temple grec ; cependant le temps qu'ils le rattrapent l'intérieur du temple paraîtra de nouveau désert : il s'agit d'une vaste salle unique, entièrement cernée de colonnes et où aucune issue ne semble visible.
Pourtant, au fond du temple, une légère fissure laisse filtrer de l'air ; le passage peut être élargi et le pan de mur déplacé en réussissant un jet de FOR contre 20 sur le Tableau de Résistance (plusieurs PJ peuvent cumuler leurs forces).
Au-delà commence un escalier courbe entre la paroi et le vide qui s'ouvre dans une salle circulaire (jet de DEX x 5 pour garder son équilibre). Du pied de ces degrés on peut voir que la salle possède nombre d'issues occultées par des murs ; une cependant est dégagée comme par l'érosion due aux infiltrations d'eau.
C'est là l'accès au caveau où les quatre truands avaient trouvé refuge. Nul doute que la lueur du feu mourant y attirera les aventuriers.
Ici, ce que trouvent les PJ dépend du Maître de Jeu. Voici ce qui est certain : Goran Kleptor est arrivé sur place quelques instants avant eux pour découvrir les restes décomposés de ceux qu'il traquait ; cependant de ces restes immondes une brume déliquescente s'est élevée, affectant la forme obscène et tourmentée d'une entité composite formée des ossements putrescents et mêlés des ex-truands. Ce spectre horrifiant, dont les quatre têtes arboraient des rictus de haine démente - alors que ses membres griffus et

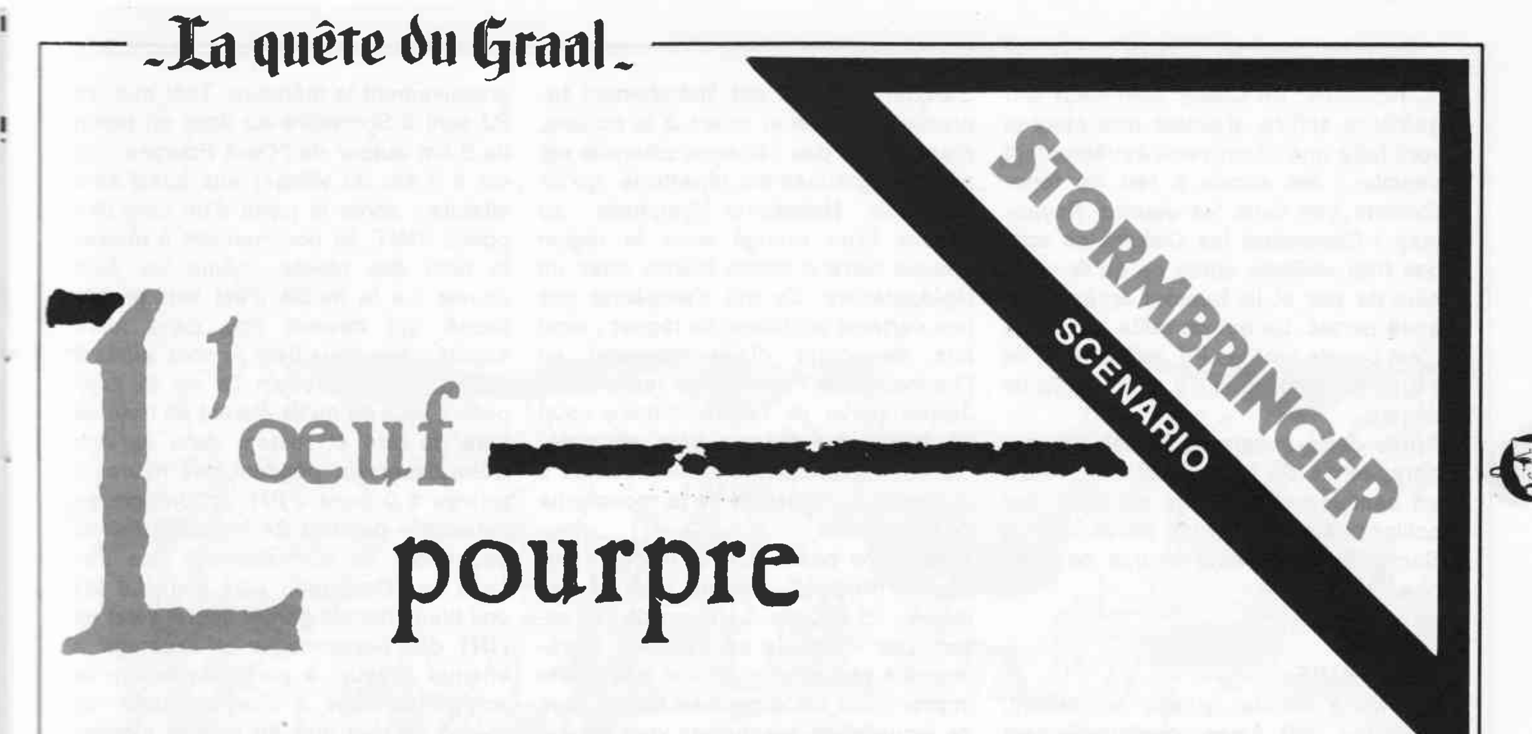
ichoreux fouettaient l'air putride - s'avança sur le troll pour défendre l'Astrolabe, l'objet même qui le maintenait en ces lieux sous cette forme dégénérée.
Il devint rapidement évident à Goran Kleptor que l'on s'était chargé à sa place de son travail ; néanmoins, le voilà encombré d'un spectre vindicatif et donc contraint de s'opposer à lui. Le spectre est certes lié à l'Astrolabe/Graal mais celui-ci possède une telle aura que le mort-vivant peut s'en éloigner considérablement. L'activité de l'artéfact est telle qu'il brille de tous les feux d'une étoile au centre même du pentacle qui constitue le seuil dimensionnel.
Les circonstances au moment de l'arrivée des PJ dépendent de l'issue du combat ; au mieux, devant la résistance du spectre et la luminescence du Graal, le troll va tenter un repli stratégique et se heurter aux aventuriers dans sa course vers la sortie. Avant même qu'ils ne se remettent de la surprise de cette rencontre inopinée, le spectre sera sur eux et n'hésitera qu'un instant avant d'attaquer à nouveau de ses griffes glaciales. Troll et aventuriers ont donc tout intérêt à s'allier.
Néanmoins, si jamais il devient clair au Traqueur-Tueur que les PJ sont là pour l'objet brillant - manifestement d'une grande puissance - qui se trouve dans le caveau, il sera fortement tenté de se retourner contre eux. Il hésitera cependant à le faire si, au cours du combat, les PJ ont fait preuve d'une certaine adresse. Dans ce cas il essaiera, après la destruction du spectre (si elle a lieu), de gagner leur confiance en les prévenant d'un danger imaginaire qui surviendrait si on prenait l'objet sans précautions.
Ce n'est pas si faux que cela bien sûr. Car dès que quelqu'un pénètre dans le pentacle et pose la main sur l'Astrolabe, le seuil s'ouvre brusquement vers un autre monde. La différence de pression entre les deux est telle qu'un fort vent se lève, entraînant toutes les personnes présentes vers les Jeunes Royaumes : aventuriers, troll, mais aussi les fragments de cadavres, la poussière du tombeau et tout ce qu'il contient de chauve-souris, rats et autres.

Luc Masset





SIEGE
L'épopée des châteaux forts.
48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios.
Un jeu complémentaire de CRY HAVOC
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.
CRY HAVOC
Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
SAMOURAI
Les exploits des guerriers japonais du 13éme siècle.
96 personnages
6 scénarios.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
LE CHATEAU DES TEMPLIERS
Extention 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.
L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES
UN MÊME SYSTÈME DE JEU
L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS
LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE
Extension 2 pour SIEGE et CROISADES.
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon
CROISADES
Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.
A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI
Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.
CAPITAINE COSMOS
En cette fin de 23 éme siècle.
Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace.
Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout?
Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.
Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.
Rapide
Facile d'accés,
Une excellente introduction au jeu de simulation.
JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer
collection dirigée par Duccio Vitale
Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 3615 tapez NKTEL puis REXTON
REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86



L'oeuf pourpre

Les forces que déchainent Merlin et Morgane dans leur lutte incessante autour du Graal ont parfois des conséquences inattendues sur d'autres plans d'existence. Ainsi en va-t-il dans les jeunes royaumes où les brèches entre les plans sont particulièrement nombreuses...

INTRODUCTION

Stormbringer

Les personnages - joueurs sont quelque part dans le royaume de Jharkor, l'un des plus vivants et attractifs, par son mélange de civilisation et de barbarie, des Jeunes Royaumes. Alors qu'ils sont à Dhakos, dans la capitale, en train de reprendre des forces ou en quête de nouvelles aventures, ou non loin de la frontière, effectuant des raids contre les temples de la loi à Shazaar, ou encore à Sequaloris, escortant une caravane vers les montagnes des Myrrhin, les hommes ailés, un événement étrange, même pour le monde violent et fantastique des Jeunes Royaumes, va, sans aucun doute, amener les aventuriers à changer leurs projets. Soudainement, en pleine journée, alors que le soleil est à son zénith, un crâne apparait, suspendu en l'air à 1m 50 du sol. Les PJ abasourdis voient la machoire inférieure bouger, puis se décrocher et tomber par terre en même temps qu'ils entendent une voix provenant du débris humain réciter :

"Originaire d'au-delà les Royaumes
Il est principe de Pouvoir,
Symbole de Vie, d'Unité
et d'Equilibre.
A Somwaire, flamboiement dans l'obscurité liquide ..."

Aussi brutalement qu'il était apparu le crâne explose en mille morceaux, laissant les PJ dans l'ahurissement le plus total.

Que s'est-il passé en réalité ? Le crâne contenait un démon de connaissance qu'un sorcier, qui avait appris par des sources occultes qu'un événement étrange s'était produit à Jharkor, avait envoyé aux nouvelles. Cet événement concerne bien sûr l'Oeuf Pourpre (voir plus loin) qui est d'une puissance suffisante pour se débarrasser de n'importe quel démon fouineur ; ainsi le démon de connaissance lié au crâne, sur le point de mourir, apparut par hasard devant les aventuriers en lâchant quelques informations sybillines. Somwaire est un petit village à quatre jours à l'ouest de Thokora. Si un PJ réussit un jet de connaissance de la musique, divisé par deux, il sait où se trouve Somwaire ; sinon quelques recherches s'imposent, qu'il est inutile de faire traîner trop longtemps.

Il est raisonnable de penser que les aventuriers se mettront rapidement en route pour Somwaire ; au maître de jeu de calculer le temps qu'il leur faudra et s'il le souhaite de briser la monotonie du voyage par quelques rencontres choisies avec amour.

Thokora est la troisième ville en importance de Jharkor. Somwaire est un modeste village situé à l'ouest à quatre jours de marche, où le climat aride et sec de la chaine de montagnes qui s'étend derrière Nihrain ne se fait pas encore vraiment sentir. C'est un pays de collines douces peu peuplé car éloigné des principaux axes commerciaux de Jharkor. Après une éventuelle halte à Thokora où les PJ n'apprennent rien de spécial sur Somwaire, les voici en vue du village.

Cthulhu - RuneQuest

Le vortex qui s'est créé dans la grotte près d'Edixar a tout aspiré : aventuriers, Astrolabe, cadavres,... Les PJ sont affreusement secoués pendant quelques secondes qui leur paraissent des heures ; soudain dans un "bang" assourdissant et au milieu d'un nuage de poussière ils reprennent brutalement contact avec le sol. Le premier instant de soulagement passé, ils distinguent au travers de la poussière qui retombe l'endroit où ils ont atterri : ils sont en plein air, au milieu d'un cercle de pierres grossières, de la taille d'un panier de ménagère, disposées pour former une étoile à huit branches. A quelques mètres d'eux une demi-douzaine de créatures abominables, des singes de la taille de gorilles mais pourvus d'ailes et dont la fourrure ne cesse de changer de couleurs trépignent sur place en beuglant. Ils semblent subitement prendre une décision et se précipitent sur les PJ. Il s'agit de *Clakars*, des créatures du chaos semi-intelligentes ; l'un d'eux se prétend sorcier et tentait justement une conjuration lorsque les aventuriers sont apparus. Après un instant de triomphe puis de panique le Clakar apprenti sorcier et ses congénères bluffés décidèrent que les conjurés représentaient plutôt une menace. Pour les Rune-Quêteurs un Clakar par PJ, pour les

"Cthulhistes" un Clakar pour deux enquêteurs suffira, d'autant que ceux-ci vont faire une découverte extrêmement pénible : les armes à feu ne fonctionnent pas dans les Jeunes Royaumes ! Cependant les Clakars ne sont pas trop vaillants après ce qu'ils viennent de voir et ils fuieront après quelques pertes. Le but de cette rencontre n'est pas de tuer les PJ, au MJ donc de s'arranger pour qu'il n'y ait pas trop de dégats.



Après cette escarmouche les aventuriers, remis de leurs émotions, voient un sentier qui serpente au flanc des collines. En le suivant ils arrivent à Somwaire après cinq heures de marche.

SOMWAIRE

Somwaire est un village accueillant, d'environ 200 âmes, confortablement niché au creux d'une colline et que le destin a jusqu'à présent maintenu à l'écart des grands conflits entre la Loi et le Chaos. Somwaire présente pourtant depuis peu un aspect... particulier.

A l'entrée du village, les aventuriers rencontrent un homme qui regarde d'un air méditatif la vache qu'il tient en laisse et sur laquelle une petite pancarte indique en toutes lettres sa qualité : "vache". A la vue des PJ l'homme hoche la tête d'un air accueillant et leur souhaite la bienvenue à Somwaire. Il est bizarrement accoutré : un fin pantalon bouffant tombe sur des sabots crottés tandis qu'une veste élimée recouvre ce qui est visiblement une chemise de nuit rapiécée ; un chapeau de paille, orné d'une pancarte "chapeau", lui tombe sur les yeux. Si les PJ lui demandent son nom il les fixera d'un air abruti avant de sortir une pancarte de sa poche et de lire : "Ascione"; s'ils lui demandent ce qu'il fait là, il ne saura que répondre et jettera un regard bovin au bovidé, comme si quelque chose d'important lui échappait. C'est à ce moment que surgit derrière lui un petit homme rondouillard, vêtu de la cape bordeaux qui est la marque des lettrés faisant fonction de professeurs ; il dit s'appeler Jasper et explique que le pauvre Ascione n'a pas toute sa tête, ne l'a jamais eue, mais qu'il y a néanmoins une excellente auberge un peu plus loin, la seule du village en fait, Au Sanglier d'Argent, etc, il n'arrête pas de parler, passant d'un sujet à un autre sans reprendre son souffle. Un détail : une pancarte "cape" est attachée dans son dos.

Très rapidement les aventuriers découvrent que la manie de la pancarte explicative est répandue chez tous les habitants du village ; l'unique salle du Sanglier d'Argent est littéralement tapissée d'écriteaux, quant à la cuisine, n'en parlons pas : chaque ustensile est aussi soigneusement répertorié qu'un rarissime Nabokovis Nymphalis au dessus brun orangé avec la région apicale noire à points blancs chez un lépidoptériste. Ce qui n'empêche pas une certaine confusion de régner ; ainsi lors du vaste dîner convivial en l'honneur des PJ, ceux-ci remarquent Jasper parler de l'extraordinaire coup de fourchette de son frère en brandissant vigoureusement son couteau à quelques centimètres de la moustache de son voisin.

Il ne règne pas à Somwaire cette ambiance froide et distante des villages isolés ; ici aucune méfiance de l'étranger. Les villageois se montrent extrêmement chaleureux et une petite fête impromptue est organisée le soir, lors de laquelle les aventuriers vont faire la connaissance des principales personnalités de Somwaire et mesurer dans toute son ampleur l'étrangeté des habitants. Mais d'abord un aperçu de l'histoire pour les MJ anxieux.

L'OEUF POURPRE

Les avatars du Graal créés par Merlin, bien qu'étant des faux, possèdent tout de même une partie de la puissance de celui-ci. Ainsi *Njurg*, un démon de possession vit-il sa puissance augmenter de façon étonnante lorsqu'il découvrit l'un de ses avatars. Njurg décida immédiatement de mettre ce pouvoir à profit et il réussit à s'ouvrir un passage vers les Jeunes Royaumes qu'il connaissait pour y avoir déjà été invoqué dans le passé. Il est apparu dans les collines non loin de Somwaire sous la forme d'un gigantesque oeuf pourpre et a commencé à exercer son influence dominatrice. Somwaire étant le seul lieu habité à proximité, les villageois sont devenus des victimes.

La faculté d'un démon de possession est de prendre le contrôle d'un être. A l'aide de la puissance acquise grâce au faux Graal, Njurg est devenu capable de soumettre de nombreux esprits. Il prend d'abord le contrôle d'un esprit puis métamorphose la personne soumise en une créature qui lui est dévouée corps et âme : un Enfant de l'Oeuf.

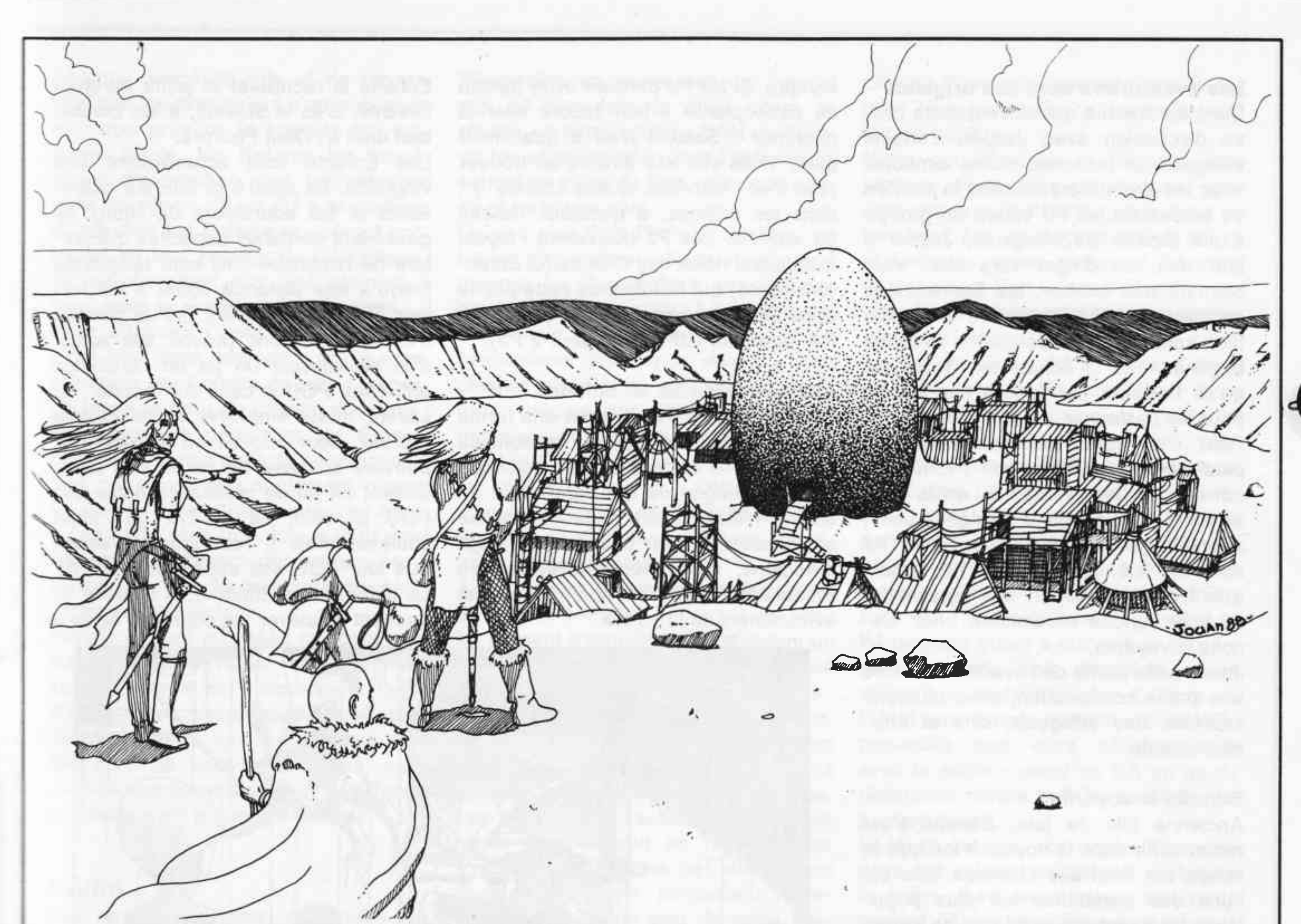
En terme de jeu voici ce qui se produit: toute personne dans la sphère d'influence de Njurg perd 2 points d'intelligence par jour (en réalité il s'agit d'un jet sur la table de résistance entre le POU du démon et l'INT du PJ ; mais vu son score en POU...). Les conséquences de la perte d'INT sont visibles parmi les villageois : ils perdent progressivement la mémoire. Tant que les PJ sont à Somwaire ou dans un rayon de 3 km autour de l'Oeuf Pourpre (qui est à 2 km du village) eux aussi sont atteints : après la perte d'un tiers des points d'INT, ils commencent à oublier le nom des objets, même les plus usuels ; à la moitié c'est leur propre passé qui devient flou dans leurs esprits ; aux deux tiers ils sont sujets à des "trous" : soudain ils ne se rappellent plus ce qu'ils étaient en train de faire ou dire et restent dans un état d'abrutissement pendant des heures ; arrivés à 0 point d'INT ils tombent en catalepsie pendant 24 heures à l'issue desquelles ils sont devenus des Enfants de l'Oeuf (voir plus loin). Le MJ doit bien entendu garder secret l'état de l'INT des personnages et expliquer à chaque joueur, à part, l'évolution de son personnage à chaque stade, ou même ne rien dire du tout et simplement en tenir compte secrètement lors des jets de compétences. Les PJ eux ne se rendent pas compte de la détérioration de leur INT, sauf s'ils réussissent lors de chaque stade un jet sous deux fois leur INT actuelle (donc diminuée) ; sinon ils trouvent qu'il n'y a rien d'anormal dans leur comportement. Si les joueurs sont au courant que quelque chose cloche, ce n'est donc pas forcément le cas des personnages, d'où d'intéressantes perspectives de "role-playing".

Si les aventuriers sortent du champ d'influence de Njurg, ils récupèrent 1 point d'INT par journée de repos. Il est aussi à noter que les compétences sont affectées : elles baissent d'un quart à chaque stade pour les compétences intellectuelles et de 10% pour les manuelles. Il s'agit de maintenir les PJ suffisamment longtemps à Somwaire pour qu'ils comprennent ce qui se passe en réalité et entreprennent d'agir contre l'Oeuf Pourpre. Un certain nombre d'éléments dans le village devraient leur mettre la puce à l'oreille.

SOUVENIRS, SOUVENIRS...

Maintenant que vous savez ce qui arrive aux pauvres Somwairiens, voici des indications relatives à leur comportement général.

- En dehors des multiples références aux pancartes (il y en a partout ; je ne vais pas perdre de temps à le signaler à chaque fois dans la suite du scénario) ils se comportent de manière à peu près normale : attention à ne pas tomber dans le piège de transformer Somwaire en asile de fous.
- Les villageois ne dorment pas. Il s'agit là d'une mystérieuse conséquence de l'emprise de Njurg. Les aventuriers eux



aussi n'éprouvent pas le besoin de sommeil. Si l'un d'eux va se coucher, il n'arrive pas à s'endormir. Les Somwairiens sont donc aussi actifs de nuit que de jour, sauf certains qui semblent entrer en transe durant des heures (abrutissement du troisième stade).

- Même si on leur pose la question aucun d'eux ne fera mention ou même simplement allusion à l' Oeuf Pourpre.

... CHANTE LE BARDE

Voici divers événements qui surviendront dans les jours suivants l'arrivée des PJ. Certains sont indispensables, d'autres moins. Vous êtes libres d'en occulter certains ou d'insister sur d'autres.

La fête

Le soir de leur arrivée les villageois organisent un grand dîner. Une cinquantaine de personnes s'entassent dans l'unique salle, bondée, du Sanglier d'Argent. Au cours du repas Jasper raconte aux aventuriers comment il a fondé le village il y a 30 ans de cela. Il parle de la vie horrible que l'on mène dans une grande ville comme Dhakos, de sa volonté d'échapper aux perpétuels conflits entre la Loi et le Chaos, avant de changer de sujet et d'embrayer sur les subtilités de la culture de la pomme de terre. Au cours de la soirée les Somwairiens apparaissent comme étonnamment extravagants pour des villageois. La fête dure toute la nuit.

Jonesy

Un homme semble avoir un comportement un peu plus normal : il s'agit de Jonesy le barde du village. Il est le seul à demander aux PJ lors du dîner ce qu'ils sont venus faire à Somwaire. C'est un homme grand, taciturne, au visage émacié et au regard fuyant. Il a conscience, bien que de manière confuse, de l'étrangeté du comportement des villageois ainsi que du sien. Hélas il n'arrive pas à garder les idées claires assez longtemps pour pouvoir agir (deuxième stade). Il a une forte tendance à s'exprimer par petites phrases sentencieuses telles que : "Ce qui semble profond est souvent creux". La plupart du temps elles n'ont aucune signification réelle. Cependant si un personnage fait l'effort de soutenir une conversation avec lui, Jonesy ne tarde pas à proposer de lui réciter quelques stances rythmées de son crû. Si le PJ accepte il commence à déclamer quelques vers obscurs et sans intérêt en s'accompagnant d'une lyre. Toutefois, après une dizaine de minutes d'ennui, un passage frappe brutalement l'aventurier :

"Originaire d'au-delà les royaumes
Il est principe de Pouvoir,
Symbole de Vie, d'Unité
Et d'Equilibre.
Brillance éclatante dans la pénombre liquide
Tel est l'Oeuf Pourpre !
O âmes d'Hommes !
Retrouvez le chemin de l'enfance
Et fondez-vous en lui".

Interrogé, Jonesy sera incapable de préciser le sens de ces bouts rimés ni d'expliquer la nature de son inspiration. La rencontre avec le barde peut avoir lieu lors du dîner ou plus tard, cela dépendra de l'attitude des joueurs.

La fondation du village

Les aventuriers entament leur deuxième nuit au village, sans toujours ressentir la moindre envie de dormir. Ils rencontrent Jasper. A un moment de la conversation il réaborde le sujet de la fondation du village pour apprendre aux PJ médusés qu'il est très fier d'être le descendant direct de l'un des pères fondateurs de Somwaire. Puis soudain il s'interrompt et lance un regard soupçonneux à l'un des PJ. "Ne m'avez-vous pas dit vous appeler (le nom du personnage) ? Car justement c'était le nom du chef d'une bande de brigands qui a plusieurs fois attaqué Somwaire à sa fondation". Il examine encore pendant un instant le PJ puis hausse les épaules et s'éloigne.



Les aventuriers sont des brigands

Dans les heures qui suivent cette brève discussion avec Jasper, certains villageois se montrent moins aimables avec les aventuriers, et dans la journée du lendemain les PJ voient un groupe d'une dizaine de villageois, Jasper à leur tête, se diriger vers eux. Visiblement très excités, les Somwairiens accusent les PJ, au milieu d'insultes bien senties, d'être de mèche avec les brigands. Ils s'échauffent tellement qu'ils finissent par fondre sur les PJ pour les bastonner.

Pour s'en sortir les aventuriers ont plusieurs possibilités : fuir ; tenter de convaincre les villageois qu'ils font erreur ; en massacrer quelques-uns ; attendre que l'orage passe. Si les PJ sont de fins observateurs ils remarquent que la plupart des agresseurs se sont rendus récemment chez Sanolia la voyante.

Jouer cette partie de l'aventure comme une petite conspiration, avec réunions secrètes des villageois, cris et chuchotements.

Sanolia la voyante

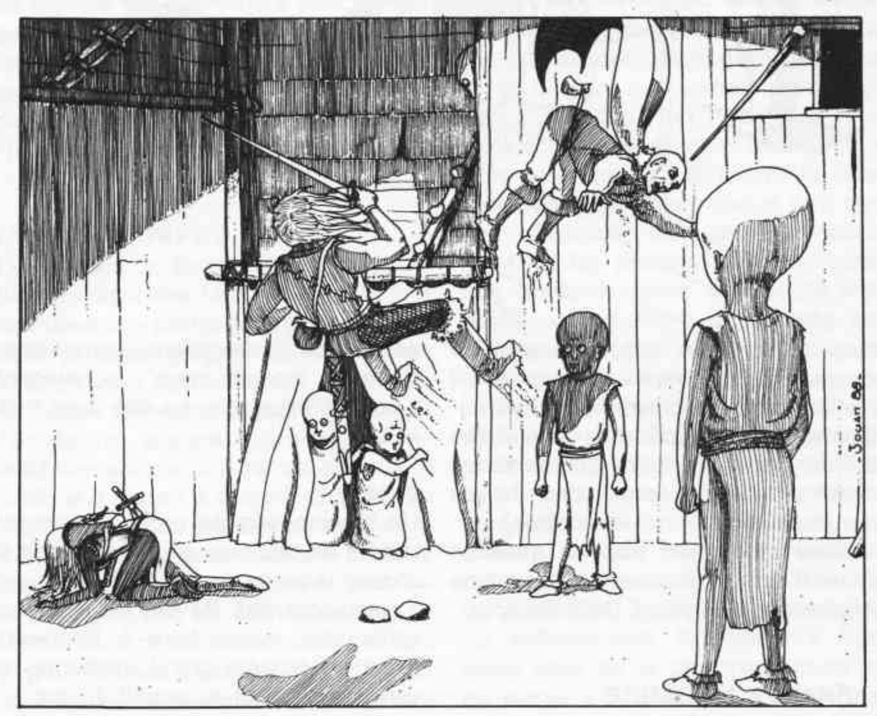
Ancienne fille de joie, Sanolia s'est reconvertie dans la voyance lorsque le temps eut flétri ses charmes. Elle est l'une des personnes les plus populaires de Somwaire et depuis les pertes de mémoire des villageois elle assume une fonction vitale : l'histoire. Les habitants du village ont pris l'habitude d'aller la voir non pour qu'elle leur prédise l'avenir mais pour qu'elle leur révèle le passé. Sanolia en est au deuxième stade et ne se souvient donc plus du passé, comme tous les autres, mais elle possède une imagination débordante (sinon elle ne serait pas voyante) qui lui permet de réinventer le passé de ceux qui viennent la voir. Ainsi à chaqe fois qu'un Somwairien sent un flou s'installer dans ses souvenirs il va consulter Sanolia.

Depuis l'arrivée des PJ, Sanolia, inspirée par eux, a inventé cette histoire de fondation du village et de brigands. Pour faciliter son travail de médium, elle et son client mâchent une feuille d'Aiyala, une plante qui agit comme une drogue, stimulant les activités cérébrales et qui, coincidence, permet de résister en partie à l'influence de Njurg (l'effet d'une feuille mâchée dure pendant 3 heures et soustrait l'esprit aux attaques du démon, mais seulement si on est à plus de 200m de lui).

Si les aventuriers rendent visite à Sanolia et qu'ils mâchent un peu d'Aiyala ils sentent soudain un grand soulagement monter en eux comme si une pression incroyable pesait sur leurs épaules sans même qu'ils s'en rendent compte. Si les PJ pensent avoir besoin de cette plante il leur faudra aller la chercher : Sanolia n'en a quasiment plus, mais elle leur dira où en trouver (elle s'en souvient, quelle chance !) : dans les collines, à quelques heures de marche. Les PJ trouveront l'Aiyala mais aussi hélas des Clakars (cf caractéristiques) qui raffolent de cette plante et ne sont pas partageurs (1 clakar par PJ, sauf pour Cthulhu : 1 pour 2 PJ).

Ascione retombe en enfance

Un soir, un des PJ aperçoit une forme étrange se faufiler entre les maisons de Somwaire. A la faveur d'un rayon de lune il distingue ce qui paraît être un enfant, n'était la tête disproportionnée et dépourvue de pilosité. Il s'agit d'Ascione, récemment transformé en Enfant de l'Oeuf. Le bon réflexe est évidemment de le suivre.



LES ENFANTS DE L'OEUF

Les Enfants de l'Oeuf représentent le pénultième stade de possession par Njurg. Lorsque l'INT d'un personnage est tombé à zéro celui-ci subit une transformation physique qui dure 24h. Les Enfants de l'Oeuf ont tous la même taille, 1m (TAI 4), un crâne énorme et chauve, et des yeux immenses.

Au fur et à mesure que les habitants de Somwaire ont été transformés en Enfants de l'Oeuf, ils ont quitté le village pour en bâtir un autre autour de l'Oeuf Pourpre. C'est là que se rend Ascione, à environ 2km au nord de Somwaire. Si en le voyant partir les PJ ne réagissent pas autrement qu'en demandant des renseignements aux villageois, ceux-ci ne pourront pas les aider. S'ils l'interceptent, Njurg, qui est en contact avec lui enverra d'autres Enfants le récupérer et punir les malfaisants. S'ils le suivent, il les conduit tout droit à l'Oeuf Pourpre.

Les Enfants sont actuellement une vingtaine. Ils sont à la fois les défenseurs et les adorateurs de Njurg. Ils possèdent certaines capacités qui sortent de l'ordinaire : ils sont télépathes jusqu'à une distance égale à dix fois leur POU. Ils peuvent lire la pensée d'un être, et donc prévoir ses actes, s'ils réussissent un jet de résistance entre leur POU et celui du "sondé". Ils savent aussi employer la télékinésie (portée : leur pouvoir en mètres) : ils peuvent soulever un corps s'ils réussissent un jet de résistance entre leur POU et celui de la TAI de l'objet soulevé, mais il faut impérativement que leur POU soit supérieur à la TAI. La distance, en hauteur, à laquelle ils peuvent soulever un objet est égale à POU-TAI en mètres ; ils peuvent déplacer un objet en longueur à une distance de deux fois POU-TAI et l'accélérer de façon à ce qu'il fasse, en plus des dégâts dus à sa masse, 1 point de dommage par tranche de 3m parcourue. Enfin, lorsque les Enfants de l'Oeuf communient, c'est-à-dire quand ils se tiennent par la main, ils additionnent leur POU pour toutes les actions entreprises : ainsi trois Enfants qui décident de faire un peu de télékinésie sur un aventurier se prennent par la main et au lieu de trois personnes avec des POU de 12, 11 et 7 forment une seule entité avec un POU de 30.

L'Oeuf Pourpre a effectivement la forme d'un oeuf, mais un oeuf géant, monstrueux, pondu par quelque énorme oiseau de légende. Il est de couleur

pourpre, veiné de gris et de topaze. Dès que les aventuriers s'aprochent un peu trop près de la coquille qui renferme Njurg, les Enfants les empêchent d'approcher puis les refoulent hors du village. Si un PJ a le malheur de résister, les Enfants se servent contre lui de leur pouvoir de télékinésie ; ils ne cherchent pas spécialement à tuer, mais ne prennent pas de gants.

Pour atteindre l'Oeuf Pourpre les PJ n'ont que deux moyens : soit massacrer tous les Enfants ce qui a, reconnaissons-le, peu de chance d'aboutir ; soit réussir à persuader les Enfants qu'ils sont venus pour un pélerinage : il faut pour cela non seulement réussir un jet de "baratin" mais aussi en réussir un autre sous trois fois le POU pour déterminer si l'aventurier est parvenu à dissimuler la vérité aux capacités télépathiques des Enfants.

Simple conseil aux MJ : ne jouez pas les Enfants de l'Oeuf trop hargneusement, car il est ridiculement facile d'écraser les personnages avec eux. Souvenez-vous que ce ne sont que des gardiens sans états d'âme, sans pensée consciente ; leur apparence charnelle n'est qu'une enveloppe.

NJURG

Les aventuriers, fins diplomates et habiles dissimulateurs, sont maintenant conduits devant l'Oeuf Pourpre qui les domine de ses 20m de haut. Une petite trappe aménagée à la base permet d'accéder à l'intérieur. Les PJ doivent se baisser car elle est visiblement prévue pour les Enfants. A l'intérieur c'est le choc : d'une taille déjà imposante vu de l'extérieur, l'Oeuf semble, vu de dedans, défier toutes les lois de la logique : une multitude de barres colorées, faites d'une matière spongieuse parsemée de minuscules alvéoles qui recouvrent d'ailleurs tout l'intérieur, partent dans toutes les directions sans qu'on en voie la fin ; certaines frémissent comme si elles étaient vivantes. Après quelques instants durant lesquels leurs sens s'adaptent à ce spectacle, les PJ repèrent une échelle qui se perd dans la pénombre une dizaine de mètres plus haut. Peu après avoir commencer l'ascension, les aventuriers sont assaillis par les barres frémissantes qui subitement s'enroulent autour de leurs poitrines, leurs cous, et les enserrent dans un étau d'acier. Ce phénomène n'est qu'une illusion. Un personnage qui réussit un jet sous trois fois son POU en est immédiatement libéré et s'il communique sa découverte aux autres, il suffit qu'ils réussissent un jet sous quatre fois le POU pour se dégager de l'illusion. Néanmoins un aventurier qui raterait son jet cinq fois de suite devra en réussir un autre sous sa SAN ou devenir fou et se réfugier dans l'enfance : il se met en chien de fusil, suce son pouce et ne bouge plus.

Un peu plus haut l'échelle s'arrête, les barres disparaissent. Il faut continuer à grimper en s'accrochant aux alvéoles qui composent la paroi. La montée est facile mais soudain les PJ sentent des picotements dans leurs doigts : dans chaque alvéole de minuscules créatures piquent par dizaine les doigts, transperçant les gants, et sucent avidement le sang. Si un personnage rate un jet sous cinq fois sa CON il est pris d'un étourdissement et risque de chuter (4d6 de dommages) s'il ne se rattrape pas in extrèmis.

Alors que les PJ continuent à grimper et que les bestioles suceuses de sang les laissent tranquilles, ils entendent un bruit semblable à celui d'un bain que l'on remplit dans les thermes de Gargantyr. Un liquide jaune et mousseux, dégageant une odeur abominablement douceâtre, monte vers eux à toute vitesse, les rejoint puis les dépasse. Les aventuriers, submergés, doivent nager vers le haut en retenant leur souffle (combiner des jets de natation et de CON). Enfin, hoquetants, haletants, trempés, un peu de cette horrible mousse jaunâtre accrochée dans les cheveux, écoeurés par l'odeur nauséabonde du liquide, les PJ se hissent sur une une grande plate-forme dégagée, à cinq mètres en dessous du sommet arrondi et légèrement translucide de l'Oeuf ; au-dessus d'eux le démon Njurg se balance tranquillement sur un trapèze.

Njurg est immense et filiforme. Ses jambes, démesurément longues, trainent presque par terre ; ses bras se terminent par de longues griffes noires et luisantes, aussi noires et luisantes que sa peau. Son visage est remarquable : fin et aristocratique ; un superbe rubis est incrusté dans son front: l'avatar du Graal. Njurg tente d'abord de faire la conquête des PJ : il se montre aimable, charmant même et leur propose de se joindre à lui ; pendant ce discours il utilise son pouvoir de charme (cf caractéristiques). Si les aventuriers ne tombent pas dans le panneau il entreprend de les détruire soit au corps à corps, soit en combat mental individuel (POU contre POU) pour les réduire à l'état végétatif. Les PJ peuvent quant à eux soit le détruire physiquement, soit mentalement en utilisant la technique des Enfants de l'Oeuf : se donner la main ; leurs POU respectifs sont alors additionnés et avec le score obtenu on fait un jet de résistance contre le POU de Njurg. Le perdant meurt.



Si Njurg est tué, son corps s'évapore dans des volutes toxiques et seul reste le rubis. Les aventuriers survivants sentent l'Oeuf trembler sur ses bases puis s'effondrer. Ils sont projetés par une fissure vers l'extérieur et attérrissent pour les originaires des Jeunes Royaumes et les RuneQuêteurs sur Terre en 1922, pour les enquêteurs de Cthulhu...

VILLAGEOIS-TYPE

FOR : 14 CON : 8 TAI : 13 INT : 6 POU : 9 DEX : 14 CHA : 11 PV : 9
Gourdin : A : 25 ; P : 17 ; D : 2d6 Armure : aucune ou justaucorps en cuir.

CLAKARS

FOR : 10 CON : 16 TAI : 12 INT : 9 POU : 12 DEX : 15 PV : 16
Morsure : A : 40 ; D : 1d8+2 Griffes : A : 60 ; P : 30 ; D : 2d6 Ailes : A : 90 ; P : 25 ; D : 1d4-1 Grimper : 47 Pister : 29 Chercher : 23 Sentir : 24 Ecouter : 28
Les Clakars sont des singes recouverts d'une fourrure mimétique. Leurs ailes leur permettent de voler à une vitesse de 30km/h pendant autant d'heures qu'ils ont de points de constitution. En combat ils attaquent deux fois avec leurs griffes ; si les deux attaques passent, ils tiennent leur victime serrée et la mordent au prochain round sans possibilité de parade.

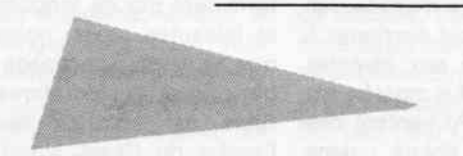
LES ENFANTS DE L'OEUF

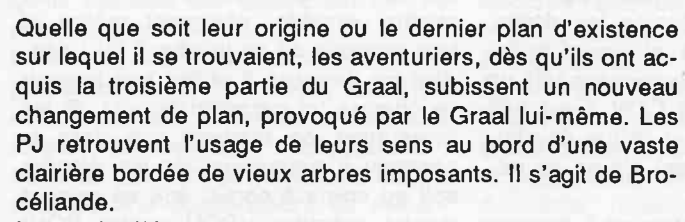
FOR : 6 CON : 10 TAI : 4 INT : 0 POU : 3d6 DEX : 11 CHA : 9 PV : 7 Armure : aucune Ecouter : 96 (sensibilité télépathique) Chercher : 87 (être vivant) autrement 41 Voir : 57 Déplacement silencieux : 28

NJURG

FOR : 19 CON : 23 TAI : 22 INT : 20 POU : 50 DEX : 13 CHA : 24 PV : 33
Armure : 5pt Griffes : A : 74 ; P : 89 ; D : 3d6+2 ; 2att/rd Esquiver : 22
A l'arrivée des aventuriers Njurg discute avec eux tout en tentant de les subjuguer : pour cela il attaque le POU d'un PJ avec son CHA ; si le jet de résistance est réussi, l'aventurier est charmé et ne tentera rien contre Njurg en cas de combat, toutefois il aura droit à chaque round à un jet sous son POU qui s'il est réussi lui permettra de se désenvouter. Un PJ qui est sous l'influence de l'Aiyala bénéficie d'un bonus de 20% lors de la tentative de charme. Un PJ ne devient conscient de celle-ci que quand elle échoue.
Lors du combat Njurg peut se battre physiquement mais aussi mentalement : si durant 2 rounds il se consacre à lancer une attaque mentale contre un PJ (POU contre POU) il peut réduire le PJ à l'état de légume si son attaque réussit (le POU du PJ tombe à 0). Si Njurg est dérangé pendant son attaque mentale il doit réussir un jet sous la moitié de son POU pour mener son attaque à bien.

-La quête du Graal-





FIN ?

Quelle que soit leur origine ou le dernier plan d'existence sur lequel il se trouvaient, les aventuriers, dès qu'ils ont acquis la troisième partie du Graal, subissent un nouveau changement de plan, provoqué par le Graal lui-même. Les PJ retrouvent l'usage de leurs sens au bord d'une vaste clairière bordée de vieux arbres imposants. Il s'agit de Brocéliande.

Les trois éléments du Graal, qui avaient pris des formes différentes mystérieusement en accord avec les plans, une humble coupe en terre cuite, un astrolabe et un rubis chatoyant, flottent en l'air devant les PJ médusés. Lentement, ils commencent à se diriger les uns vers les autres, nimbés d'une aura de lumière de plus en plus intense. Il semble aux aventuriers que les trois objets se fondent progressivement en un seul qui effectivement, au bout de quelques minutes, émerge du halo brillant : il s'agit d'une vaste coupe faite d'une matière plus brillante que l'argent, plus polie aussi. Le Graal est rempli d'un liquide rose parsemé de minuscules bulles vertes et qui dégage une somptueuse odeur de cannelle.

Subitement un rayon du soleil se réfléchit sur le bord luisant du calice et se transforme durant un instant en un doigt lumineux indiquant à l'autre bout de la clairière un chemin que les PJ n'avaient pas remarqué. Alors que ceux-ci traversent la clairière, ils entendent soudain une voix grave et enjouée les héler : "Holà ! Mais que voici donc de nobles chevaliers !" puis partir d'un rire saccadé. La créature qui les apostrophe est un petit lutin, qui ne fait guère plus de 60 cm, et il s'agit d'un tchev, l'une parmi les centaines de familles de lutin existantes. Le tchev est vêtu d'une veste rouge à boutons dorés, d'un pantalon incroyablement bouffant (il se prend les pieds dedans), vert, et d'une paire de bottes de monte luisantes. Il ne cesse de rejeter en arrière le pompon de sa casquette bleue. "Que venez-vous faire dans cette noble et ennuyeuse forêt, nobles et fades héros ?" Ricane-t-il. "Quel est donc le morne objet que vous tenez là ? Une coupe de vin ou d'un nectar divin ? Je prédis ô sincèrement nobles chevaliers que la coupe de vos illusions ne va pas tarder à déborder !"Après ces paroles il se met à danser tout en se frappant la tête avec un tambourin. Le tchev refuse évidemment de répondre aux questions ; il se contente de suivre les aventuriers et de leur prédire les pires ennuis tout en chantant et riant. De temps en temps il s'arrête pour faire un dessin dans le sol à l'aide d'un bout de bois, dessin qu'il efface immanquablement d'un coup de pied rageur.

Les PJ suivent le mince sentier qui serpente entre les arbres vénérables (fendez-vous d'une belle description de Brocéliande) durant une demi-heure avant de déboucher devant un antique autel, isolé au milieu d'une petite clairière, envahi par le lierre et rongé par la mousse, qui leur barre abruptement le chemin. Les ruines de ce qui fut une chapelle sont visibles tout autour. Des inscriptions à demi effacées représentant des coupes semblables au Grall courent tout au long du monument décrépi. Une dépression au sommet de l'autel épouse parfaitement les contours de la coupe. En présence de l'autel les bulles vertes du liquide se mettent à crever la surface à un rythme effréné. Le tchev regarde les aventuriers d'un oeil torve et se lançant dans une imitation énigmatique, pépie "Mais qu'est-ce que c'est que ça, tchev ? Ca pour sûr trésor tchev. Oui, oui, trésor. Beau trésor. Trésor à moi, tchev !" Et il commence à glousser comme un furieux.

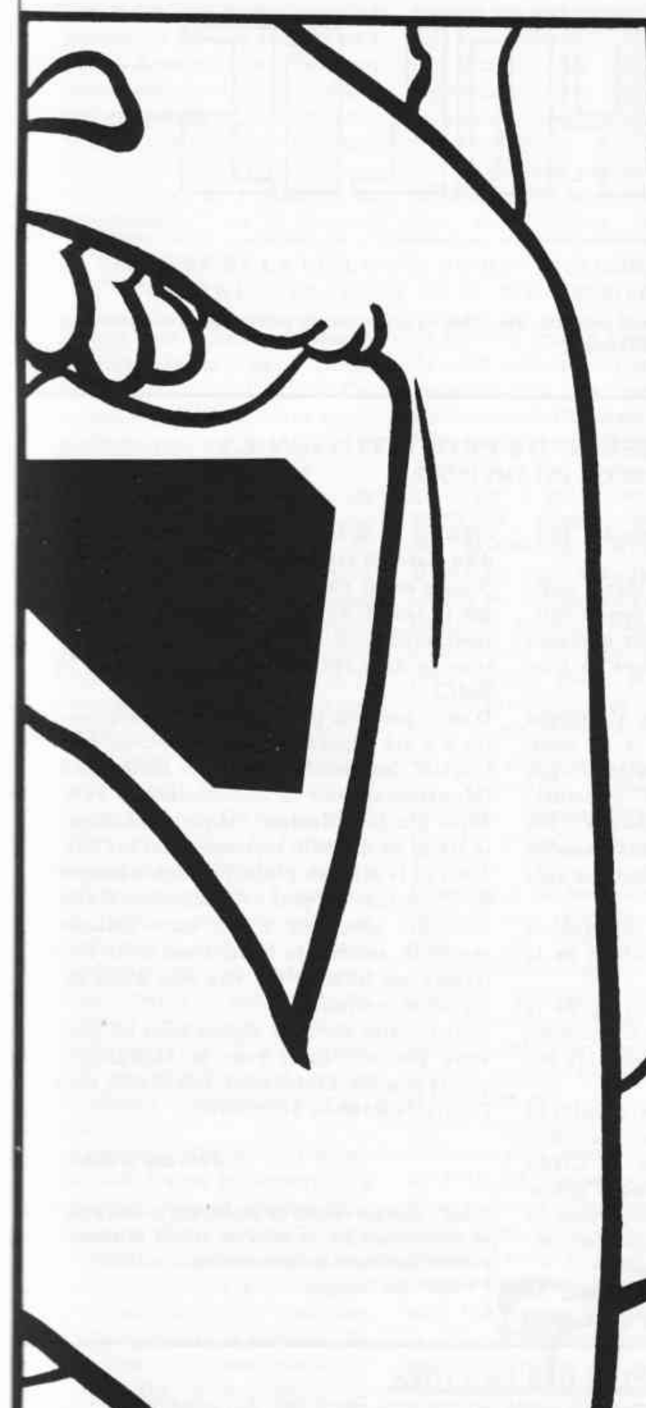
Un aventurier saisit le Graal et d'un geste solennel le dépose sur l'autel. Le Graal commence soudain à flamboyer, irradiant une lumière blanche insoutenable ; dans la forêt environnante un calme surnaturel s'est installé : soudain on n'entend plus un bruit, ni le pépiement d'un oiseau, ni même le crissement d'un insecte. Une voix surgit au milieu de ce silence terrifiant : très basse elle est néanmoins douce à l'oreille : "Merci ô noble amis. La quête que vous venez d'accomplir n'a pas été facile et vous vous êtes montrés courageux et loyaux. Grâce à vous un ordre meilleur va régner ; le monde reprendra un nouveau départ dans la justice et l'équité. Vous serez les premiers à en bénéficier. Venez et goûtez". La coupe s'incline vers les PJ qui peuvent boire une gorgée du liquide étrange qu'elle contient. Quelques minutes plus tard une douleur foudroyante leur vrille le corps : elle ne dure qu'un instant. Soudain en face de chaque PJ se dresse son double, une copie conforme de ce qu'il est physiquement aussi bien que mentalement. Après un moment de stupéfaction le double se lance sur l'aventurier en hurlant "Je suis unique !" Tandis qu'une bouffée de haine incontrôlée envahit le PJ. Le combat s'engage. Utilisez au maximum les capacités d'un personnage contre lui-même : combat, magie...

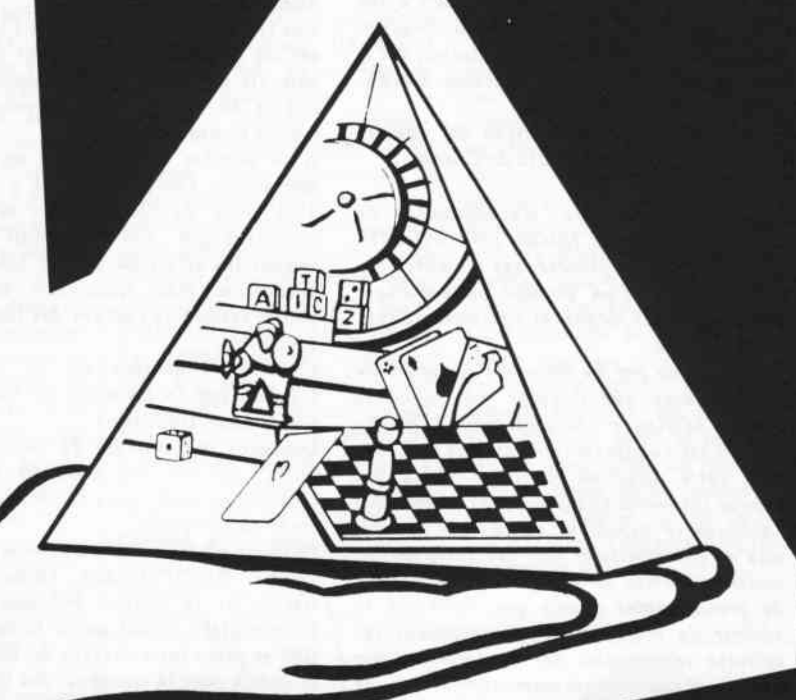
Pendant l'affrontement les PJ peuvent entendre la voix du Grall crier : "Non ! Non ! Pas de combat ! Unité, Unité ! Amour !". La voix s'éteint progressivement avant de mourir. Si un PJ remporte le combat contre son double, il gagne un point de POU, fortifié qu'il est par cette épreuve. Si c'est le double qui survit, eh bien, le joueur peut le jouer puisqu'il s'agit du même personnage, à une restriction près : sorti de la forêt, le double perd 1 point de CON par jour. A moins de le soigner par des drogues, il mourra (cela peut donner des personnages très "Elriciens").

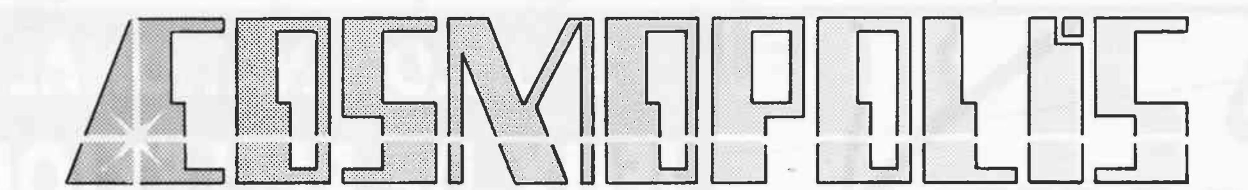
A la fin de la bataille les aventuriers trouvent des débris du Graal un peu partout ; il a explosé ! Le tchev trépigne de joie et hurle : "un avatar ! un avatar !" avant de disparaître comme il était apparu. En suivant le sentier les PJ sortent de la forêt et débouchent pour les enquêteurs en Angleterre, pour les RuneQuêteurs où vous voulez, pour les originaires des Jeune Royaume dans la forêt de Troos. Tous ont un goût amer dans la bouche.

Alexis Lang, Luc Masset et Serge Olivier











Cosmopolis est une rubrique régulière où vous trouverez au fil des numéros un background cohérent, des idées de scénarios, de personnages, etc, pour tous jeux de SF.

DEMANTELEMENT PAR LE C.R.I.C. D'UN RESEAU DE PROSTITUTION E.T.

LE GRAND ADMINISTRATEUR DE LA B.M.C.I. EST IMPLIQUE

On se souviendra de la découverte - il y a de cela trois Années Œcuméniques - d'une race protoplasmique aux pouvoirs psychoperceptifs importants. Cela se passait sur la planète **Libidionne** du système **Lorganerie** récemment découvert.
Voici à ce propos un extrait du numéro &H30EB17, janvier 300 012 de Cosmo' :

... lorsque l'équipe d'exploration du Savant-Prospecteur Idinias LORGANERIE atterrit sur cette planète, ses membres furent victimes d'un étrange phénomène : leurs moindres désirs et fantasmes devenaient réalité.
Ce n'est que par un étonnant concours de circonstances que l'équipe put redonner signe d'existence : le professeur LORGANERIE est en effet atteint du mal de Lieubov, *cette affection d'origine virale qui bloque les ondes encéphaliques du malade. Le Savant-Prospecteur garda donc sa lucidité et put constater que ses compagnons étaient victimes de la bonne volonté innée de protoplasmes géants qui, semblant se nourrir du plaisir d'autrui, excitaient les cellules sensorielles des explorateurs par des attouchements savamment dosés.*
Après cette découverte, la planète fut placée en Quarantaine (sous Charte de Réserve Préventive pendant 40 ans) en attendant les résultats des recherches sur les libidiens.
Des truands astucieux eurent l'idée d'utiliser les capacités des libidiens pour s'enrichir. Ils décidèrent d'en capturer quelques uns et de vendre leurs "services" à Irismonde et dans sa banlieue.
A la lumière de ces faits, on s'explique maintenant l'étrange vol, il y a 14 mois, d'un stock de *Calgax 300*, cette drogue parapsychique qui reproduit ponctuellement les effets du mal de Lieubov : son absorption était nécessaire aux bandits pour s'assurer la capture des libidiens sans encombre.
C'est en enquêtant sur ce vol que le C.R.I.C. mit la main sur le marché de la prostitution libidienne.
Quelques personnages de haut rang de la Serre* se sont vus inculpés. Cependant, leurs noms sont tenus secrets pour les besoins de l'enquête.
Certains n'hésitent pas à prononcer celui de Levdin HOCH'POREM, Grand Administrateur de la Banque Médiane de Crédit Irismondial ; lequel aurait financé l'opération et prêté les vaisseaux de convoyage de la BMCI pour le transport des libidiens enlevés.
Il semblerait d'ailleurs qu'une action du S.A.S. eut récemment pour cible les parcs orbitaux de la BMCI où un vaisseau équipé d'un matériel cryogénique illégal a été saisi.
Nous n'avons pu malheureusement interroger le Grand Administrateur à ce sujet : il semblerait qu'il se trouve actuellement en tournée dans les filiales frangines** de la BMCI.
D'autre part une plainte circonstanciée contre X a été déposée auprès de la Cour pour l'Equité Interstellaire par le MoReJuNH (Mouvement pour la Reconnaissance Juridique des Non-Humains) lequel revendique le statut de créature sentiente pour les libidiens et la mise en place d'un Amendement de Protection ; lequel est nécessaire si l'on considère que, face à une autre créature sentiente, saturée de frustrations et de fantasmes, un libidien est vite pris d'une indigestion mortelle.
Pour le salut de cette espèce nous ne pouvons que souhaiter, avec le MoReJuNH, que la planète **Libidionne** soit placée sous Charte de Réserve définitive.

Johrune N'Goren

* *Ndt : quartier central de Irismonde, le seul éclairé directement par le soleil de la cité et exclusivement habité par la haute société.*
** *Ndt : des Franges.*

LE ROYAUME BLEU OU L'EMPIRE DES FRANGES

Dans ses dossiers, GRAAL a décidé de rassembler les divers articles de Cosmopolis ayant des rapports entre eux. Ici, nous traitons de l'affaire du Royaume Bleu. Ce royaume, aussi appelé Empire des Franges, est la possession de la famille Ischler depuis six générations. Le propriétaire actuel est Arnol ISCHLER. L'empire est en fait un ensemble de trois systèmes solaires composés de dix-sept planètes.

Dossier constitué par son Universalité Elvan Di Jiorn.

CREATION PAR LE C.R.I.C. D'UN NOUVEL ORGANISME DE POLICE

Nous avons récemment appris la création par l'organisme de sécurité spatiale d'une nouvelle branche de la police pour lutter contre les crimes spéciaux. Cette branche aurait pour sigle S.A.S., ou Section Anti-Spécifiques. A quoi sert cet organisme et quel est son intérêt? Nous avons posé cette question au directeur de la sécurité d'Irismonde qui nous a gracieusement répondu.
"L'idée du SAS est sortie des computations de l'ordinateur *Protect IV* après les premiers événements du Royaume Bleu. lors de cette affaire, nous nous sommes trouvés devant un problème particulier. En effet le CRIC avait les mains liées. Il ne pouvait intervenir car il était sous la direction dans le secteur du jeune propriétaire Arnol ISCHLER. L'intervention sans autorisation au départ des Franges aurait occasionné énormément de troubles. De plus, il va sans dire que bien que jeune, M. ISCHLER n'était pas bête au point de laisser trainer des dossiers compromettants. Aussi *Protect IV* lança l'idée du SAS qui n'ayant pas réellement de pouvoirs officiels agirait en marge de la légalité pour trouver les failles des Mégatruands préparant ainsi l'intervention du CRIC."
Question : Où recrutez-vous vos hommes et quels sont vos critères ?
"Nous recrutons essentiellement des jeunes sur toutes les planètes que nous sélectionnons selon des critères physiques, mentaux et familiaux. Un membre du CRIC doit être capable d'affronter les pires contraintes physiques et morales. Il doit résister à l'entrainement qu'il subit et ne pas flancher à la première crise émotionelle. Nous nous intéressons ensuite aux attaches familiales. Plus elles sont faibles, mieux c'est. Quand on entre au SAS, on les coupe toutes. Le membre du SAS n'est plus rien jusqu'à la fin de sa mission à partir de laquelle il retrouve une identité. Cette méthode permet ainsi d'éviter les atteintes indirectes contre nos membres."
Q : Vous avez dit après sa mission ?
"Il est évident que vue la

formation très spécialisée pour une tâche, ces jeunes gens ne participent pour la plupart qu'à une ou deux missions. Tous nos jeunes ont une formation poussée en politique et légalisme, plus un entrainement spécialement conçu pour leur mission. Cela permet de l'effectuer en minimisant les risques. Evidemment ils sont tous rompus aux arts du combat mais cela est facultatif."

Q : J'ai ouï-dire que certains membres seraient des Cyborgs *et qu'une formation d'Assassin serait enseignée.*

"Je ne cacherai pas le fait que certains de nos jeunes subissent des modifications cybernétiques. Cela est nécessaire pour certaines interventions dans des conditions dures. Quant à la seconde question, je ne puis que la nier."

Q : Pourtant lors de l'affaire du carrefour alimentaire, le membre du SAS présent avait d'étranges connaissances en poisons.

"C'est un fait que nous enseignons les moyens de reconnaître et de neutraliser les toxines mais cela ne peut-il pas être considéré comme de la prudence élémentaire ?"

C'était une entrevue avec le Directeur de la Sécurité d'Irismonde par Ervèn TOLEN.

VICTOIRE DE LA LIGUE DES DROITS BIOLOGIQUES CONTRE LES TRAVAUX DU Pr. MENGELEIEF.

Encore une éclatante victoire de la Ligue des Droits Biologiques (L.D.B.). Cet organisme qui fête, cette année œcuménique, son centenaire a, après trois années de procédures, obtenu gain de cause dans son procès qui l'opposait au professeur J. MENGELEIEF. Ce dernier, brillant biologiste et généticien mais à la moralité publique douteuse, a été condamné à l'effacement mémoriel et à la ré-orientation par contumace. En effet,rappelons que M.MEN - GELEIEF se trouve actuellement en asile dans l'Empire des Franges où le CRIC ne peut intervenir du fait de l'absence de preuves officielles de sa présence en ce lieu. Rappelons de quoi est accusé le professeur. En termes juridiques, cela se traduit par: "Exploitation abusive du matériel génétique d'autrui". Autrement dit, il s'est servi pour ses expériences de tissus cellulaires empruntés à d'autres.

Le scandale n'aurait sans doute pas éclaté sans le rapport qu'a fait notre envoyé spécial dans l'Empire, Klön BRTSCH, sur l'utilisation de clones à des fins criminelles. Nous avons appris qu'il les employait pour des expériences sur le cerveau. En effet, en ôtant une partie de l'encéphale, il permettait au corps du patient de vivre ses rèves profonds. Celui-ci faisait toutes les actions qu'il rèvait d'accomplir. Le but avoué était de trouver, grâce à l'application de cette méthode sur les clones nouveaux-nés, le patrimoine instinctuel de l'Humain.

Nous avons recueilli au moment de l'affaire les impressions de quelques personnalités M.PLUM, premier secrétaire du mouvement **Résistance Humaine**, nous a declaré : "Je trouve les actions du Pr. MENGELEIEF louables dans le but d'améliorer la race humaine pour qu'elle garde sa suprématie sur les extra-humains. Mais je me demande si le but ne serait pas plutôt la création de nouvelles aberrations sexuelles comme lors de la Grande Crise.". Jean FOLM, directeur de la **Banque Génique**, a été beaucoup moins tolérant dans sa déclaration. Il nous a dit : "L'attitude de MENGELEIEF vis-à-vis d'un matériel génétique utilisable est impardonnable. Il devrait savoir que son utilisation répétée diminue le stock, selon la loi 30116 AC".

Ndlr .: Nous rappelons aux visionneurs de Cosmopolis que la loi 30116 AC limite l'utilisation d'un matériel génétique à 10 fois. Après quoi, celui-ci est interdit d'usage et placé en garde à la **Banque Génique**. Il va sans dire que les chercheurs de la **BG** condamnent toute utilisation extérieure qui réduit le nombre des expériences qu'ils peuvent faire dans leur recherches.

Maître Toal Slielness

DOSSIER SUR LE CLONAGE PAR LE Pr. GERARD TOLNEF DU BUREAU DE RECHERCHE DE LA B.G.

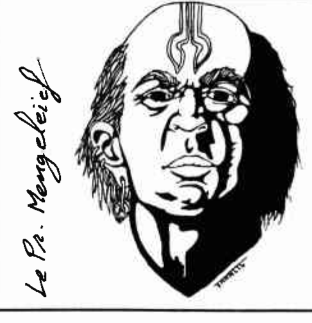


Le clonage a été inventé il y a bien longtemps. Il apparaît déjà dans les légendes de la planète originelle. La première et grande application s'est produite pendant l'ère de pré- colonisation. A cette époque, les vaisseaux spatiaux n'ayant qu'une vitesse infraluminique, il fallait des siècles pour faire le moindre voyage. Ils étaient d'énormes nefs au système de pilotage automatique où les passagers étaient en hibernation. Le ravitaillement ou les secours étant impossibles, il fallait que l'équipage soit capable de se débrouiller tout de suite avec les ressources de la nouvelle planète. Pour cela, l'ordinateur, après avoir enregistré les données planétaires du monde d'accueil commençait une mise en orbite qui durait une génération. Pendant celle-ci, il créait à partir du matériel génétique emmené à bord, des clones dont la croissance et les gènes étaient adaptés aux conditions extérieures. Cela permettait à l'équipage, à peine sorti de l'hibernation, d'avoir une main d'oeuvre adaptée à la planète.

Hélas, comme l'ont laissé supposer un grand nombre de techno-philosophes, le progrès alla plus vite que les nefs. Aussi quand celles-ci arrivèrent à destination, les planètes étaient déjà peuplées et parfois modifiées. Les colons de la deuxième vague auraient bien arrété le programme de clonage, mais ils ne purent approcher de ces monstres spatiaux sans les détruire, ceci à cause de leur système de défense automatique.

Quand la génération fut achevée, les nefs crachèrent sur le sol des milliers de clones au cerveau non-développé, encadrés par des humains attardés. Ces derniers furent recyclés tandis que les clones étaient réduits en esclavage. C'est seulement après la dix-huitième génération et après la fameuse révolte qui suivit de près la Grande Crise qu'ils recouvrèrent leur liberté et que la loi sur les Etres Pensants de l'Œcumène fut votée.

G.T.





PUNITION EXEMPLAIRE POUR DES CLONAGES CRIMINELS

L'organisme des relations publiques du CRIC nous a fait parvenir les résultats d'une opération punitive contre le propriétaire du Royaume Bleu, Arnol ISCHLER et ses agissements illégaux. La troisième planète en importance du fameux Empire des Franges, **Kljel**, a été défertilisée. Nous tenons à préciser pour rassurer nos lecteurs que **Kljel** n'était pas habitée. C'était un monde agricole où plus de 50 millions de machines-robots fonctionnaient sans cesse.

Cette punition exemplaire, la première en son genre, est une réponse aux travaux du Pr. MENGELEIEF soutenus par M. ISCHLER. En fait, sous le couvert de travaux sur le sommeil, le docteur fou travaillait à un but criminel. Le Pr. Gérard TOLNEF a bien voulu nous expliquer en quoi il consistait :

"Son but était très simple; grâce à des techniques ultramodernes issues de ses travaux, il remplaçait les personnes influentes par des clones conditionnés et indétectables.

"Le professeur MENGELEIEF a réussi à recréer un clone d'une personne et à le vieillir artificiellement jusqu'à l'age de l'original. De plus, il semble avoir réussi à faire ressortir la mémoire biologique des cellules. Cela provient sans doute de ses recherches sur les rêves. Il est évident que de tels clones conditionnés pour obéir à un individu, Arnol ISCHLER, et de plus parfaitement semblables à leurs modèles (si ce n'est un petit trou de mémoire) étaient d'horribles armes."

C'est grâce aux membres de la nouvelle organisation du CRIC, le SAS, que la police a découvert cette machination. Il semblerait que l'on ait retrouvé les corps des deux truands avec une balle dans la tête chacun ; ils ne nuiront donc plus jamais.

Orleg Shanlek

POINGS DE VUE



L'article de Jean-Marc Zaninetti dans GRAAL n°2 nous a valu pas mal de réactions. En voici quelques unes, entre autre celle de Stéphane Daudier, créateur de jeu (Légendes) qui défend sa chapelle. Alors si le coeur vous en dit écrivez-nous et cette rubrique deviendra régulière.

AD & D : j'en suis revenu pour toujours !

L'article de Jean-Marc Zaninetti (JMZ, GRAAL n°2) peut sembler navrant, mais pardonnons la rédaction du magazine (Ndlr : quelle bonté d'âme !) car dans d'autres domaines a priori plus sérieux, des périodiques déclenchent aussi des polémiques pour augmenter leurs tirages. Encore plus vieux joueur (dans les deux sens du terme), mon expérience diverge de celle de JMZ et aboutit à une conclusion radicalement différente.

A l'époque où Casus Belli n'existait pas encore, j'ai commencé à jouer à AD&D. Un seul mot : c'était... magique ! Nous avons été immédiatement atteints de boulimie, jouant en moyenne trois fois par semaine. Ah, la vie d'étudiant... (soupir).

Comme tout groupe qui joue souvent ensemble, nous avons développé notre propre style de jeu, très orienté "campagnes". Hélas, le manque de logique et de cohérence du jeu a fini par nous agacer : pas facile pour un prêtre de Quetzalcoatl d'arracher le coeur d'un sacrifié à la masse ! J'en passe et des meilleures (règles du combat à mains nues,...).

Nous avons donc créé un monde plus riche que Greyhawk & co., un univers similaire au nôtre où l'on retrouvait dans chaque région du globe l'époque la plus légendaire (Vikings en Scandinavie, Pharaons en Egypte, Mongols en Asie,...).

Parallèlement, nous avons modifié les règles et fait de nombreux ajouts (règles, sorts, classes, créatures,...)

Bref, rien de très original : aujourd'hui encore, ce genre de matériel abonde dans les magazines spécialisés.

Hèlas, les bases du jeu n'étant pas suffisamment solides, ces modifications (verrues) l'ont transformé en un monstre difficilement jouable. Ayant atteint le point de non retour, la seule solution était de repartir sur des bases saines. Moins d'un an plus tard, fin 83, sortait Légendes. Les règles étaient précises, logiques et cohérentes et de nombreuses innovations ont été apportées par ce système de jeu. Hèlas, sa relative complexité a surpris (traumatisé ?) plus d'un joueur débutant. En réalité, Légendes s'adresse à un public restreint de joueurs expérimentés et exigeants comme nous l'étions à l'époque. Mais l'ambition de Légendes était avant tout d'être axé sur l'interprétation des rôles. Il était important de fournir un cadre cohérent aux aventures. A l'époque, toute incursion dans un monde (foutoir ?) fantastique médiéval (avec des personnages de Tolkien corrompus et dénaturés), nous aurait semblé un plagiat d' AD&D. Concevant un jeu français, nous avons choisi l'univers celtique, particulièrement riche en légendes grâce à une forte tradition orale. D'ailleurs, je tiens à rappeler aux nombreux ignorants qui classent les Légendes celtiques dans le médiéval fantastique, que la période couverte par ce jeu s'étend du Vème siècle av. J.-C. au Vème siècle ap. J.-C. et que médiéval signifie "qui se rapporte au Moyen Age, période comprise entre le Vème siècle et le XVème siècle" (merci, n'oubliez pas le guide en passant !). Avouez que faire de Vercingétorix et de Jules César des héros du Moyen Age, c'est à la limite du raisonnable ! a ce sujet, est-il nécessaire de répondre à la provocation de JMZ : "Légendes Celtiques est un monde désespérant de banalité...". Voilà qui est singulier, alors que de nombreuses oeuvres fantastiques, y compris les médièvales, sont assez directement inspirées du merveilleux celtique : les aventures vécues par les chevaliers de la Table Ronde, mais aussi l'univers de Tolkien et bien d'autres encore. Banale la bataille de Mag Tured opposant tuatha dé Danann et formoirés, banale l'épopée de Cû chulainn, banales les aventures de Finn ?... Certainement moins banales que les aventures d'un demi-orque guerrier-clerc !

Pour les jeux à caractère historico-légendaire (Légendes Celtiques comme les autres), je n'ai jamais rencontré de crise d'imagination. Les concours de scénarios que nous avons organisés sont là pour le prouver. Les sources d'inspiration sont pratiquement infinies et il suffit de puiser dans les faits historiques et les nombreuses légendes de l'époque. Par exemple, "Le charognard", scénario Table ronde du 3ème Championnat de France de Légendes, était inspiré d'un fait divers historique survenu à Reims XII ème siècle (et je rassure JMZ, personne n'a trouvé cette aventure banale). Il est évident que l'auteur d'un monde imaginaire, aussi talentueux soit-il, peut difficilement prétendre rivaliser avec plusieurs générations de conteurs, de poètes et d'historiens ! Donc encore moins d'angoisse de la feuille blanche qu'à AD&D. Au passage, il faut bien reconnaitre que les scénarios d'AD&D parus sont bien souvent médiocres, et n'amusent que leurs auteurs ; je me garderais de généraliser, ce qui serait injuste envers ceux qui ont renoncé aux poncifs du genre.

Il est peut être frustrant de ne pas créer son monde, mais il l'est encore plus d'incarner un personnage vieux de plusieurs dizaines d'années, voire de plusieurs centaines d'années suivant les races, qui ne connait pratiquement rien du monde dans lequel il vit ! Les jeux de rôle sont avant tout des *jeux de communication*. Tout le monde ayant une vague notion du monde arthurien et de celui de l'univers celtique (ou une très vague notion dans le cas de JMZ) les parties sont nécessairement plus enrichissantes puisque maitre de jeu et joueurs apportent leurs connaissances respectives et le résultat de leurs éventuelles recherches. D'ailleurs, l'Appel de Cthulhu doit une partie de son succès au fait que maitre de jeu et joueurs sont relativement familiers des années 30. De surcroit, il n'est pas plus difficile de rendre les aventures épiques et inoubliables. Les occasions de surprendre et de dépayser restent nombreuses, même si les scénarios n'emploient pas les procédés artificiels courants dans AD&D (téléportations et autres). Ne confondons pas un rêve partagé et un délire où bien souvent le maitre du donjon est le seul à s'éclater.

Il ne faut pas exagérer la complexité de *Légendes*. Créer un PNJ une corvée ? Etonnant ; car les seuls points techniques nécessaires sont les scores dans les compétences, qui peuvent être fixés arbitrairement, négligeable par rapport à celle du rôle du PNJ (particularités, caractère,...). N'oubliez pas non plus qu'il existe une version *Premières Légendes* des *Légendes Celtiques*, dont le système de jeu a été conçu pour être accessible par les débutants. Notons au passage qu'il est préférable de simplifier quelque chose de complexe mais reposant sur des bases saines, que d'essayer de fairè des règles avancées à partir de règles simples (cf. les "les verrues" d'AD&D). A mon sens, *Premières Légendes* est actuellement le meilleur compromis entre richesse de situations et jouabilité. En effet, les règles d'un jeu doivent procéder d'un équilibre subtil. Sans entraver le déroulement d'une partie, elles doivent contribuer à enrichir une aventure en générant des situations qui ne peuvent découler du simple jeu de rôles (exemple : échec critique ou réussite parfaite en utilisant une compétence). D'autre part, riche n'est pas nécessairement synonyme de difficile à gérer. Par exemple, avec *Premières Légen-*

des un seul jet de dé suffit à déterminer si une attaque peut porter et le potentiel de dommages correspondant (marge de réussite du jet), alors qu'avec AD&D il faut lancer un ou plusieurs autres dés dont le nombre de faces varie. De plus, une utilisation judicieuse de la Charte Angoumoise* permet de donner une interprétation qualitative au résultat de tout jet de dé (par exemple réussir de 3 est favorable alors qu'échouer de 8 est catastrophique). Le maitre de jeu dispose ainsi d'un support qui lui permet de mieux décrire le résultat de chaque action, et cela, sans aucune difficulté (alors qu'à AD&D, monde manichéen sans nuance, on réussit ou on échoue, c'est tout). Un point sur lequel je suis d'accord avec JMZ : il n'est pas évident de bien connaitre plus d'un système de jeu (on dit d'ailleurs des informaticiens, qu'ils connaissent en moyenne 1,1 système d'exploitation !). C'est pour cela que les jeux de la collection *Premières Légendes (Légendes Celtiques, La Table Ronde, La Vallée des Rois et bientôt les 1001 Nuits)* utilisent un système similaire. Ceci est intéressant pour l'auteur, pour le maitre de jeu et pour les joueurs, chacun pouvant se concentrer sur les originialités de l'univers qui sert de cadre aux aventures.

Un point de vue que je partage totalement avec JMZ : il est beaucoup plus enrichissant de jouer en campagnes, et il est souvent très facile d'adapter les histoires (mêmes écrites par d'autres) pour les intégrer dans une vaste épopée.

En conclusion , il est parfaitement possible de se passer d'AD&D. La dernière fois que j'ai essayé d'y jouer, il y a plus d'un an, je me suis mortellement ennuyé ! Pourtant notre maitresse de donjon n'était pas dénuée de talent. Sans système de compétences, le jeu de rôle de mon paladin ne pouvait suffire à le distinguer dans l'action d'un guerrier ordinaire. Et, contrairement à ce que prétend JMZ, il n'y a rien de plus monotone qu'un combat à AD&D, où l'on n'a que le choix de taper sauvagement ou de fuir (ni système réel de parade, ni esquive, ni blessures). L'on égrène patiemment les points de vie de part et d'autre en attendant que l'un des combattants veuille bien mourir (pas d'alternative du style inconscience). Il n'existe pas non plus de troisième voie entre celle des guerriers et celle des magiciens. Rien ne permet de traduire le talent oratoire d'un personnage ou son don poétique. Et qu'on ne dise pas que cela est uniquement du ressort du role playing, sinon pourquoi ne pas faire se battre les joueurs ou leur demander de réaliser des tours de magie ?

Vous comprendrez, qu'en ce qui me concerne, AD&D j'en suis revenu... pour toujours !

Stéphane Daudier - Paris

*Ndla : d'ailleurs cette table de Légendes a été reprise par Didier Guiserix et Francois Nedelec pour créer R.O.L.E., les règles de JdR les plus courtes qui soient !

Point de vue d'un jeunot du jeu de rôle ou on en vient toujours à répondre à un ramassis de c.....

Ceci est une réponse à l'article insultant qui est paru dans le numéro deux de votre zine. Cette horreur a sévi des pages 44 à 45. Il faut tout d'abord préciser que j'ai été pendant un an dans l'obligation de ne jouer qu'à AD&D et que leurs monstres "rares" se trimbalant dans tous les "Dungeons" m'ont fait rire vers la fin (autant pour les monstres gélatineux des "nouveautés"). Car au bout d'une longue année j'ai abandonné l'ancètre. De plus à moins d'avoir des actions chez TSR on ne peut qu'être content qu'ils ne soient plus les seuls sur le marché, la liste de leurs scénarios bidons est trop longue à énumérer. Ensuite je signale au dénommé Zaninetti (que longue et douloureuse soit sa mort !) que si un monde est décrit ce n'est pas une raison pour le prendre comme base. Avez-vous jamais entendu parler de quelque chose qui se nomme imagination ? Personnellement pour Stormbringer (un nouveau !) j'ai créé tout un monde où je me contre-fiche des melnibonéens ou autres.

... AD&D souple ? Alors pourquoi doit-on rester guerrier toute sa vie, ou mage, ou quoi que ce soit d'autre ? AD&D souple ? Alors pourquoi doit-on se plier aux alignements ? AD&D souple ? Alors pourquoi ne peut-on choisir son passé en début de partie ? Non ! AD&D n'est pas souple, au contraire !

... Bon maintenant ligotez, attachez, assommez, éloignez ou tuez (j'opterais plutôt pour cette solution) ce type à intelligence négative et essayez de me dire si vous ne pourriez pas m'indiquer le nom des revues (et leurs numéros) qui ont fait paraître des articles offensant le JDR, je ne vois pas pourquoi vous seriez les seuls à profiter des avantages d'une lettre aussi aimable.

Elorn, voué au service éternel d'Arioch

Pour les adresses, pas de problêmes mon vieux on peut même te fournir les explosifs...

... Cela fait plus de six ans que j'écris des scénarios pour RuneQuest et contrairement à JM Zaninetti, je n'ai jamais eu de problème d'inspiration. S'il est vrai qu'à Elfquest, Cthulhu, Légendes et même MERP, au bout de quelques années de jeu, les scénarios viennent difficilement, le riche univers de Glorantha permet de nombreux développements.

... Je trouve plutôt que le système même d'AD&D impose des limites aux créations. Même en excluant le problème de la profusion des objets magiques (que l'on peut facilement résoudre en les limitant en nombre), un personnage devient rapidement tout puissant et pratiquement intouchable.

... Résumons donc : il faut acheter 10 livres à 150 Frs = 1500Frs (l'Oriental et Dragonlance étant à part) pour avoir des règles où il faut reinventer les combats, la magie, le background des personnages, approfondir les monstres, supprimer les dizaines de pages sur les objets magiques, les tables de monstres errants (absurdes), approfondir les dieux, sans compter la création complète d'un monde..

Olivier Peeters - Serres-Castet

Comme d'habitude le vieil antagonisme entre fans de AD&D et de RQ...

Combien ton article, Jean-Marc, m'a réchauffé le coeur ! Qu'on te verse ton poids en GP sur le champ ! Enfin une revue ose laisser dire la vérité....

AD&D est l'ancêtre, parfois incohérent et souvent incomplet. Et c'est pour cela qu'il est le plus agréable à jouer comme personnage ou DM (excusez-moi, j'ai mal passé une certaine "francisation"...), car il ne donne "que" les moyens d'imaginer. Or, justement, c'est tout ce qu'on demande à un jeu de rôle, n'en déplaise à certains "intellos du JdR" qui font la fine bouche (n'est-ce pas Casus Belli ?)...

Je me suis parfaitement reconnu dans ton parcours de joueur, mon cher Jean-Marc. Venu du Wargame en un temps où on ne trouvait que des jeux importés des USA, j'ai découvert le jeu de rôle (AD&D comme c'est bizarre...) lors d'une soirée estudiantine, pour aller rapidement dans un club.

Le "conflit des générations" s'est vite fait sentir entre les plus de 20 ans et les adolescents attirés là par ces horribles choses qu'on appelle "jeux dont vous êtes le (bien triste) héros" qui venaient "bouffer du monstre" avec leurs persos à la Schwartzeneger version Conard le Barbant gonflé aux amphétamines de l'Arcana !

... Quant aux "mondes prêts à consommer" et aux scénarios sur mesures, quel désastre pour le JdR ! Les revues spécialisées sont d'ailleurs grandement coupables à ce sujet...

En tant que DM, une fois que j'ai lu un scénario, aussi excellent soit-il, je n'ai plus aucune envie de le faire jouer. Une machine capable de lire, parler et lancer des dés pourrait presque le faire à ma place ! De plus, quel plaisir au bout de 10 minutes de vous entendre dire par vos joueurs : "Ah oui ! C'est un voleur 5ème niveau. Attention il a une dague +1 et du poison. Je l'ai lu dans XXXXXXX n° NN !" Eh, c'est que les joueurs aussi savent lire et fréquentent les kiosques...

... Quant à la pleiade de nouveaux jeux tirés pour la plupart d'oeuvres littéraires ou du 7ème art, ils tuent l'imaginaire sous couvert de "réalisme" et de fidélité au monde de l'auteur. Le comble ! Comme si le but était de recréer le modèle et de n'en pas sortir ! Ceci s'avère rapidement une contrainte qui limite grandement l'intérêt du jeu.

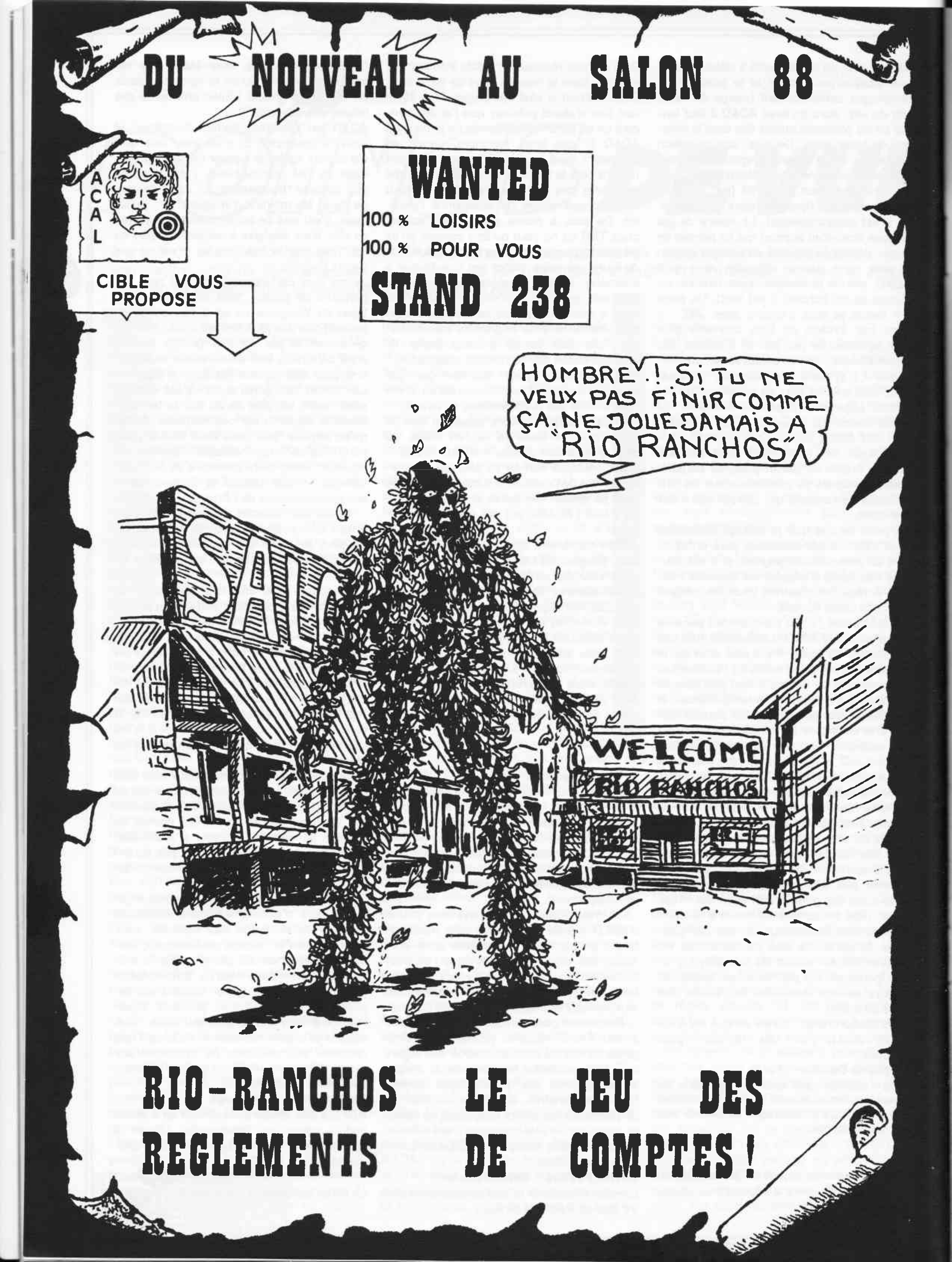
Que penser d'un jeu comme Stormbringer qui, malgré d'excellentes idées comme le système de résolution des combats, vous enferme dans le monde de Moorcock, fascinant certes mais où, par exemple, le tirage d'un personnage frise la discrimination hasardeuse la plus totale. Suivant les caprices du dé, vous êtes puissant, beau, intelligent et melnibonéen ou faible, laid, stupide et orgien, les classes ne faisant que renforcer les handicaps ou avantages des races. Allez donc réunir un groupe cohérent et crédible avec cela !

Philippe Rio - Montrouge

AD&D a ses fidèles qui estiment qu'il est un bon support de l'imagination. Quant à Stormbringer, il ne fait pas tout à fait l'unanimité...

*Le débat est **lancé, n'est-il-pas ?***





DU NOUVEAU AU SALON 88
ACAL
CIBLE VOUS PROPOSE
WANTED
100 % LOISIRS
100 % POUR VOUS
STAND 238
HOMBRE ! SI TU NE VEUX PAS FINIR COMME ÇA NE JOUE JAMAIS A "RIO RANCHOS"
WELCOME
RIO RANCHOS
RIO-RANCHOS LE JEU DES REGLEMENTS DE COMPTES !



UN HOMME SUR UN RADEAU

ce scénario est prévu pour être joué avec les règles d'AD&D, de Légendes de la Table Ronde ou RuneQuest, en duo, c'est-à-dire avec un maître de jeu et un joueur. Vous pouvez utiliser l'un de vos personnages déjà existant ou bien incarner Hurligan, l'aventurier pré-tiré décrit plus loin. Nous vous proposerons ainsi régulièrement une aventure duo où vous retrouverez Hurligan.

Background : Hurligan : un héros bien vivant

Hurligan est un personnage que vous pouvez incarner dans une série de scénarios duos qui paraissent chaque mois dans Graal. Ces modules s'enchaînent comme les épisodes d'un feuilleton : après "La Dernière Chance", paru dans Graal n°3, nous vous proposons ce mois-ci "Un Homme sur un Radeau."

Voici quelques éléments biographiques qui vous aideront à cerner le personnage et à le faire vôtre.

Fils dévoyé d'une illustre famille, Hurligan est corrompu dès son plus jeune âge par l'oisiveté et le luxe. Ses parents lui font donner une éducation soignée, mais il se détourne de l'étude pour fréquenter les tavernes. Il se lie d'amitié avec les truands, joue dans les tripots et perd de lourdes sommes. C'est l'engrenage : compromis dans une sordide affaire d'escroquerie, Hurligan n'échappe au bagne qu'en dénonçant ses complices. On le condamne à l'exil et il se trouve réduit à ses seules ressources. Pour échapper au travail, il se fait successivement voleur, pirate et assassin.

La Dernière Chance raconte comment Hurligan se voit proposer une mission dangereuse : tuer l'armateur Shalidon Vonderstal. Le crime doit être commis au cours d'une fête costumée, dans un somptueux palais construit sur un îlot.

Hurligan accepte sans savoir que sa future victime est le chef secret de la Guilde des Assassins de Strân - celle-là même qui l'emploie.

Ce scénario avait plusieurs dénouement possibles :

- poursuivi par les gardes du corps de Vonderstal, Hurligan s'enfuit du palais en se jetant à la mer. Le courant l'entraîne vers le large où il est recueilli par l'équipage d'un navire.
- pour échapper à la vengeance de la Guilde des Assassins, notre héros quitte Strân par le premier navire.
- Hurligan se fait tuer.

Nous nous refusons à envisager sérieusement cette dernière éventualité : chacun sait que les héros ne meurent jamais !

Dans les deux autres cas, Hurligan se trouve en pleine mer à l'issue du premier scénario. Son vaisseau arrivera-t-il à bon port ? Vous le saurez en jouant *Un Homme sur un Radeau*, le second épisode de la série...

Un Homme sur un Radeau *est l'histoire d'un naufrage. Ce scénario peut être joué par n'importe quel personnage, sauf un Clerc de* Donjon *ou autre créateur d'eau et de nourriture. Pour ceux-là, l'aventure ne serait qu'une partie de plaisir...*

Le bateau sur lequel voyage le PJ a quitté le port depuis deux jours. Poussé par une légère brise, il trace sa route sur une mer calme et scintillante. Soudain, la vigie pousse un cri de terreur : une vague gigantesque barre l'horizon d'est en ouest. Avec un mugissement profond, elle se précipite sur le navire et le soulève comme un fétu de paille. Des trombes d'eau balayent le pont et s'engouffrent dans la cale. Après le passage de la vague, le vaisseau n'est plus qu'une épave disloquée. Les survivants assemblent un radeau et s'éloignent à la hâte pour ne pas être engloutis par les remous du vaisseau qui sombre.

La vague a disparu derrière l'horizon. La mer est calme, le soleil brille, et les naufragés ont peine à croire à la réalité

de leur situation.

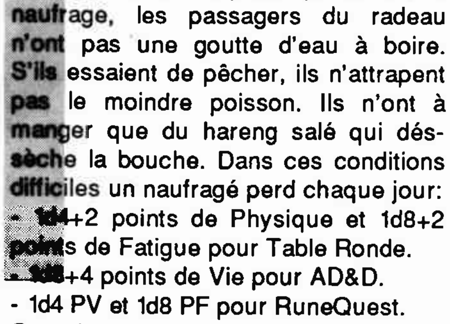
LE RADEAU

Il mesure trois mètres sur cinq. Au centre, un tronçon de mât porte une voile de fortune. Des caisses sont arrimées sur les bords pour servir de bas-flancs. Elles contiennent tous les vivres et outils dont disposent les naufragés : deux harpons, douze mètres de cables, cent mètres de ficelle et un baril de poisson salé.
La voile stabilise le radeau mais ne permet pas de le diriger. Les naufragés peuvent pagayer, mais sur de courtes distances et jamais contre le vent (c'est une tâche épuisante).



LES SURVIVANTS

Le radeau transporte cinq naufragés : Hurligan, le capitaine Dildang, Suelta, sa jeune et ravissante épouse, Nazdur et Ivel Perdorad.
- Le capitaine Dildang ne connait rien à la navigation. Il se reposait entièrement sur son second qui a péri dans le naufrage. Malgré son incompétence, le capitaine prétendra tout diriger à bord du radeau.
- Suelta méprise son mari et rêve d'être débarrassée de lui.
- Nazdur est un matelot discipliné. Sa carrure est impressionnante et ses biceps gros comme les cuisses d'un homme ordinaire.
- Ivel Perdorad porte sur la poitrine l'emblème sacré de sa secte : une broche représentant le grand serpent primordial Osalkrech, étouffant le soleil dans ses anneaux.
Le capitaine et Nazdur possèdent des couteaux de marin, le PJ une dague. Ivel Perdorad et Suelta ne sont pas armés.



LA FAIM ET LA SOIF

Pendant les quatre jours qui suivent le naufrage, les passagers du radeau n'ont pas une goutte d'eau à boire. S'ils essaient de pêcher, ils n'attrapent pas le moindre poisson. Ils n'ont à manger que du hareng salé qui dessèche la bouche. Dans ces conditions difficiles un naufragé perd chaque jour:
- 1d4+2 points de Physique et 1d8+2 points de Fatigue pour Table Ronde.
- 1d8+4 points de Vie pour AD&D.
- 1d4 PV et 1d8 PF pour RuneQuest.

Quand un personnage a perdu la moitié de ses points de vie (ou de Fatigue pour Table Ronde) sa respiration devient sifflante, sa langue gonfle dans sa bouche et ses lèvres prennent une teinte violacée. Réduit à cette extrémité, un PNJ devient réceptif aux propositions que pourrait lui faire le PJ. Par exemple : "Allions-nous pour tuer untel ! Tranchons-lui la gorge et buvons son sang !".
Tuer un personnage pour le manger permet aux rescapés de survivre un jour sans perdre de points de vie. En raison de la chaleur, il est impossible de conserver la nourriture jusqu'au lendemain.
Quand un personnage a perdu les trois quarts de ses points de vie, vertiges et hallucinations s'emparent de lui. Le voile de son palais se déssèche et tombe sur sa langue. L'instinct de conservation oblige le personnage à passer à l'action : s'il s'agit de Nazdur, il attaque celui qui a donné le plus ... de mauvais conseils, ou fait le plus de prédictions qui ne se sont pas réalisées. Le capitaine s'en prend au plus faible, mais épargne sa femme. Suelta tente de persuader le plus fort de tuer son mari. Le PJ est libre de son choix.

Ivel Perdorad est un cas particulier. Dès le premier jour, il entre volontairement en transe : il s'assied sur une caisse et reste figé, les yeux grands ouverts, les mains crispées sur le bois comme les serres d'un oiseau. Dans cet état semi-cataleptique, il ne perd que 1d4 points de vie par jour et n'a pas besoin de dormir. Si on l'agresse, il se passe un tour complet avant qu'il ne réagisse.
Si personne n'attaque Ivel Perdorad, il attendra le moment favorable pour sortir de transe et tuer les derniers survivants.

***Résister au sommeil** (pour la Table Ronde seulement) : quand la situation devient tragique, le naufragé qui s'endort le premier risque fort de ne jamais se réveiller. Un personnage peut résister au sommeil s'il réussit un jet de Volonté sur 1d10. Il reste éveillé un nombre d'heures égal à sa marge de réussite.*

Dans la première partie du scénario, vous devez vous occuper de la santé des quatre PNJ. Celà peut sembler difficile à gérer, mais très vite la population du radeau diminue. Il n'y a bientôt plus qu'un survivant. Si c'est le PJ, tout va bien. Sinon, proposez au joueur de tenir le rôle du personnage rescapé, quel qu'il soit.

LA DERIVE DU BATEAU, JOUR APRES JOUR

Conseil au MJ : glissez sur les longues périodes où il ne se passe rien et prenez votre temps pour jouer les situations-clefs.

Premier jour

Mer d'huile, soleil de plomb. Le courant entraine le radeau vers le sud. La nuit venue, le capitaine observe longuement les étoiles et déclare avec assurance qu'on touchera terre avant deux jours.
Peu avant l'aube, branle-bas général : un requin-baleine long de trente mètres tourne autour du radeau. Le monstre plonge sous l'embarcation et son dos frotte le bois avec un raclement sinistre.
Si un personnage harponne le requin, lancez 1d6. 1-2-3 : le monstre plonge et disparait. 4-5 : idem, mais la corde attachée au harpon s'enroule autour du pied d'un naufragé. 6 : le requin engloutit d'une bouchée la moitié du radeau.

Deuxième jour

Une voile à l'horizon ! "Ce sont des pirates, hurle le capitaine ! Affalez la

voile et couchez-vous sur le radeau !" Après quelques hésitations, les PNJ obéissent. Le PJ est libre de faire ce qu'il veut. S'il décide d'attirer l'attention de l'équipage, le navire change de cap et accoste le radeau. Il s'agit d'un vaisseau marchand. Son capitaine accueille la belle Suelta, puis demande aux autres naufragés s'ils ont de quoi payer leur passage. Ceux qui possèdent de l'or ou des bijoux sont autorisés à monter à bord. Ils se font aussitôt dépouiller et jeter à la mer. Leurs camarades restés sur le radeau auront-ils la bonté de les repêcher ?





Troisième jour
Le radeau est balloté par la houle. Toutes les sept vagues il en vient une plus haute qui soulève l'embarcation. Les naufragés scrutent désespérément l'horizon, mais la journée passe sans qu'ils aperçoivent la terre. Le prestige du capitaine est en chute libre.

Du quatrième au huitième jour
L'océan se couvre d'écume, le ciel de nuages de pluie. Des grains éclatent à quelques kilomètres du radeau. La pluie s'abat sur la mer avec une telle violence qu'elle écrase les vagues. Le PJ recueille une journée d'eau dans le baril et cinq s'il pense à étaler ses vêtements puis à les tordre. Il ne regagne pas de points de vie, mais il n'en perdra plus aussi longtemps que dureront ses réserves.

Neuvième jour
Le ciel est si noir que le PJ ne voit pas le jour se lever. Une tempête survient. Dans un bouillonnement d'écume, le radeau bondit sur la crête des vagues. Le PJ aperçoit à travers les nuées **deux gigantesques colonnes blanches** joignant la mer et le ciel : le radeau vient de franchir les Portes de l'Océan sans Rivage.

Dixième et onzième jour
La tempête redouble de violence. Le personnage doit s'attacher pour ne pas être emporté par les vagues s'abattant sur le radeau. Ses vêtements pourissent et sa peau se couvre de furoncles purulents.

Douzième jour
Le vent tombe. Le soleil perce les nuages. L'océan a changé d'odeur et d'aspect. Sur ses eaux d'un vert intense flottent des coupoles jaune-dorées et violettes : des méduses. Un cortège de poissons multicolores suit l'embarcation.
Le PJ peut confectionner des hameçons avec les clous du radeau (les dégager à l'aide d'un couteau du bois gonflé d'eau est un rude travail mais le personnage n'a pas grand chose d'autre à faire). La chair des coquillages incrustés sur le radeau fournit de bons appâts.
La pêche procure au PJ une nourriture abondante. La soif ne le tourmente plus car le poisson contient assez d'eau pour maintenir un homme en vie. Maintenant que les problèmes les plus urgents sont résolus, le PJ souffre de la solitude : il parle tout seul, et tient de longs discours à son harpon ou au radeau...

Treizième jour
... les objets commencent à lui répondre ! En général, ils sont peu satisfaits de leur sort : "Je suis fatigué de trainer dans l'eau, gémit l'hameçon." "Je n'en peux plus, dit le radeau. Encore une vague comme celle-ci et je me disloque !"

A partir du quatorzième jour
Le PJ perd la notion du temps, et ne distingue plus les hallucinations de la réalité. Voici un choix de situations :
1) une table chargée de mets délicieux flotte à cinq mètres du radeau. Le PJ fait un jet sous la Volonté pour Table Ronde, la Sagesse pour AD&D, le Pouvoir pour RuneQuest. S'il le manque, il saute à l'eau. Lancez 1d6. 1-2-3: le PJ reprend ses esprits et remonte sans encombre sur le radeau. 4-5 : il touche une méduse qui secrète un poison urticant (1d4 de dommage). 6 : des requins rôdent dans les parages (certains marins prétendent qu"on peut mettre ces animaux en fuite en hurlant et en frappant sur l'eau, ou en leur assénant un bon coup sur le nez." Nous laissons le MJ juger de l'efficacité de ces méthodes).
2) le PJ se réveille en sursaut : un des hommes qu'il a dévoré est revenu sur le radeau et lui mord l'orteil. Ce spectre attaque le PJ. Au début du combat, il a exactement les mêmes caractéristiques que lui. Les armes ne peuvent pas le blesser et le personnage doit se défendre à mains nues.
3) Un navire couvert de mousse dérive au gré des courants. Si le PJ monte à bord, il découvre des squelettes humains sur le pont et dans les cabines. La cale, remplie d'eau, est devenue le repaire d'une pieuvre géante.
La mousse qui couvre le bateau contamine le bois du radeau. La moisissure ronge les planches, et l'embarcation du naufragé se disloque en quelques jours.
4) Les filles du Roi de la Mer viennent s'ébattre autour du radeau. Elles montent à bord et entrainent le naufragé dans leurs jeux érotiques. Quelques heures plus tard, le naufragé voit l'illusion se dissiper. Les créatures qu'il serre dans ses bras sont en réalité des femelles de veau marin.
5) Un grand pélican noir survole le radeau en poussant des cris sinistres. Il revient tous les jours et finit par se poser sur le mât pour converser avec le PJ. Son grand plaisir est de démoraliser le naufragé : "Mon pauvre ami, vous êtes sur l'Océan sans Rivages. Vous ne reverrez jamais la terre : quelques bancs de sable peut-être mais pas une seule île... votre sort n'est pas enviable !"
Le personnage peut toujours le faire taire en lui plantant un harpon dans le cou.

LE DENOUEMENT

Un matin, le PJ se réveille avec une étrange sensation : le radeau est immobile. Il s'est échoué sur une île grise et plate, non loin d'un lac circulaire. Le sol est recouvert de plantes qui ressemblent à des astéries. De hautes falaises se dressent dans le lointain.

Les astéries, qui sont télépathes, entrent en communication avec le PJ. Ce dernier entend une voix résonner dans sa tête :

"Si tu veux rentrer dans ton pays, tu dois t'adresser à Mangou, le Géant de la Mer. Pour Mangou, rien n'est impossible. Il y a une lune, le grand serpent Osalkresh - celui-là même qui retient le soleil dans sa gueule pendant les longues nuits d'hiver - est venu l'importuner.

"Mangou l'a chassé d'un revers de main. Ce choc a produit une vague si haute qu'elle a dû se répandre dans toutes les mers des Sept Mondes.

"Seul Mangou est assez puissant pour t'aider. Nous te dirons où il réside si tu acceptes de combattre notre ennemie : l'Anguille-aux-huit-yeux qui réside dans le lac."

Les astéries offrent au PJ un poisson à la chair verte et translucide. Si le personnage le mange, il revient au maximum de ses points de vie mais commence à suffoquer : il est en effet devenu incapable de vivre hors de l'eau. Cet effet n'est que temporaire. Au bout d'un quart d'heure, le personnage pourra de nouveau respirer de l'air. En attendant il doit se précipiter vers le lac s'il ne veut pas mourir étouffé.

L'Anguille-aux-huit-yeux nage au ras de l'eau. Elle possède un long corps cuivré avec une tête aux deux extrémités. Chaque tête porte quatre yeux : une paire regarde le ciel, l'autre scrute les profondeurs du lac. Ainsi, l'anguille n'est jamais prise au dépourvu.

Si le PJ tue le monstre, les astéries le félicitent chaleureusement et lui révèlent ceci :

"Tu es sur le ventre de Mangou, qui est lui-même couché sur le fond de la mer. En ce moment, il inspire et son ventre sort de l'eau. Quand il expire son ventre est immergé. L'anguille en profitait pour sortir du lac et venir nous dévorer.

"Les falaises que tu vois là-bas sont les bras croisés de Mangou. Franchis-les, achemines-toi vers sa tête et tu pourras lui parler."

L'escalade des falaises se fait sans grande difficulté grâce aux longues herbes noires qui poussent sur la paroi : ce sont les poils de Mangou. Arrivé à la pliure du coude, le PJ découvre des nids de mouette. Ces oiseaux l'entourent en poussant des cris stridents mais n'osent pas l'attaquer.

Le PJ atteint la tête du géant qui dort paisiblement. Pour se faire entendre, il doit se glisser à l'intérieur de son oreille.

Si le PJ se contente d'exposer son problème, Mangou, serviable, ordonne à une baleine de le conduire sur l'île la plus proche.

Si le PJ se vante d'avoir tué l'anguille, Mangou se fache, car le monstre le débarassait de ses parasites. D'une chiquenaude, il envoie le personnage dans la stratosphère.

Au cours de son ascension, le PJ rencontre le pélican noir :

"Fascinante rencontre ! dit l'oiseau, auriez-vous appris à voler ?"

Si le PJ lui demande de l'aider, il répond :

"Je ne sais pas trop... je suis de mauvaise humeur ! Racontez-moi une histoire et si je la trouve drôle, je ferai peut-être quelque chose pour vous."

Au joueur de faire rire le MJ. S'il y parvient, le pélican le rattrape dans sa chute et l'emmène jusqu'à un kilomètre d'une côte rocheuse.

L'oiseau ne va pas plus loin. Le personnage doit nager jusqu'au rivage, où les vagues se déchirent sur des récifs à fleur d'eau. S'il essaie d'aborder, il a de grandes chances de se fracasser le crâne contre un rocher. S'il longe la côte, il est recueilli par des pêcheurs qui l'emmènent dans leur village et lui offrent un festin : cochon de lait rôti, lait de coco, volailles farcies... Un personnage qui ne se restreint pas meurt la nuit suivante d'une dilatation de l'estomac.



Philippe Alliot

LES PNJ

AD&D

Le capitaine : guerrier 2° ; CA : 9 ; PTCA0 : 20 ; PV : 20
Suelta : CA : 10 ; PV : 8
Nazdur : guerrier 3° ; CA : 10 ; PTCA0 : 18 ; PV : 34 ; force : 18/63
Ivel : moine 7° ; CA : 5 ; PTCA0 : 16 ; PV : 27
L'Anguille-aux-huit-yeux : DV : 5 ; CA : 4 ; PTCA0 : 15 ; DOM : 1-8 / 1-8 ; PV : 35

TABLE RONDE

Le capitaine : Ph : 7 Ps : 4 Fat : 18 armes poing (12) navigation (1) nager(1)
Suelta : Ph : 4 Ps : 7 Fat : 15 aura : 12 nager (10)
Nazdur : Ph : 12 Ps : 2 Fat : 26 armes poing (16) nager (14)
Ivel : Ph : 6 Ps : 12 Fat : 24 main nue (20) nager (13)
L'Anguille-aux-huit-yeux : Fat : 24 crocs (15) Att : 2av Dom : mr surprendre (20)

RUNEQUEST

Le capitaine : F : 14 C : 14 T : 13 I : 9 P : 10 D : 15 A : 10 PV : 14 Fat : 28 nager : 10% navigation : 10% Dague : S : 7 ; A : 60% ; P : 48% ; Dom : 1d4+2
Suelta : F : 8 C : 12 T : 9 I : 15 P : 13 D :14 A : 16 PV : 10 Fat : 20 nager : 50%
Nazdur : F : 18 C : 16 T : 16 I : 12 P : 11 D : 13 A : 11 PV : 17 Fat : 34 nager : 63% Dague : S : 7 ; A : 74% ; P : 59%; Dom : 1d4+2
Ivel : F : 15 C : 13 T : 10 I : 14 P : 15 D : 17 A : 12 PV : 13 Fat : 28 nager : 61% arts martiaux : 84%
L'Anguille-aux-huit-yeux : F : 19 C : 18 T : 20 I : 3 P : 8 D : 12 PV : 19 Fat : 37 dépl. silencieux : 72% Morsure : S : 7 ; A : 55% ; Dom : 1d8+2 Queue : S : 7 ; A : 33% ; Dom :1d8

HURLIGAN

AD&D Assassin 9° - Voleur 7° ; Align : CN ; PV : 40 ; F : 17 I : 15 S : 6 D : 18 C : 11 Ch : 14
pickpocket : 70% forcer les serrures : 67% trouver / désamorcer les pièges : 55% se déplacer en silence : 65% se cacher dans les ombres : 53% écouter : 25% escalader les murs : 94% décrypter : 35%

Table Ronde combat :5 magie : 0 artistique : 2 communication : 4 perception : 6 mécanique : 4 nature : 1 foi : 0 physique : 10 psychique : 8 fatigue : 28 aura : 8
épée (18) armes de poing (19) agilité (17) escalade (12) pièges (14) nager (11) surprendre (9) musique (10) éloquence (12)

RuneQuest III F : 17 C : 11 T : 12 I : 17 P : 6 D : 18 A : 14
agilité (+10) : grimper : 84 ; esquive : 70 ; sauter : 63 ; nager : 50 *communication (+7)* : éloquence : 30 ; chanter : 20 *connaissance (+7)* : évaluer : 28 *discrétion (+10)* : se cacher : 43 ; dépl. sil. : 55 *manipulation (+19)* : dissimuler : 28 ; inventer : 48 ; passe-passe : 51 *perception (+6)* : écouter : 30 ; chercher : 48 ; scruter : 30 *armes (19-10)* : épée à 1 main : A : 45, P :35 dague : A : 60, P : 50 dague lancée : A : 50


N° 7
Micro NEWS
Micro NEWS
JANVIER
FÉVRIER 1988
N° 7 - 19 F
Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $ 5,50
ÇA BOUGE !
Toutes les nouveautés 1988.
ASSEMBLEUR
MONTAGE
LISTINGS
JEUX
PHILIPS NMS 8280
Puissance vidéo.
EXCLUSIF
Montez votre micro-serveur.
AVANT PREMIÈRE
Le C.E.S de Las Vegas.
M 2843 - 7 - 19,00 F
3792843019000 00070